REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº30 - 350 PTAS

Nintendo Acción

HOBBY PRESS

¡Un regalo increíble!

Alucinante poster 3D

¡Sorteamos 25 cartuchos para Super Nintendo!

REPORTAJE ESPECIAL

El juego que marcará una época

ILLUSION OF TIME

Todos los golpes secretos de Killer Instinct



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redacción:
Javier Abad,
Begoña Contento
José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Elena Jaramillo,
Juan Lurguie
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Fotografía:
Pablo Abollado
Colaboradores:
Javier Castellote, David García,
Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz
Ilustración de portada:
Scolivola Lubilubar & Co.

Directora Comercial: María C. Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte: BOYACA Tel: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Mayo
1995
350 pts.



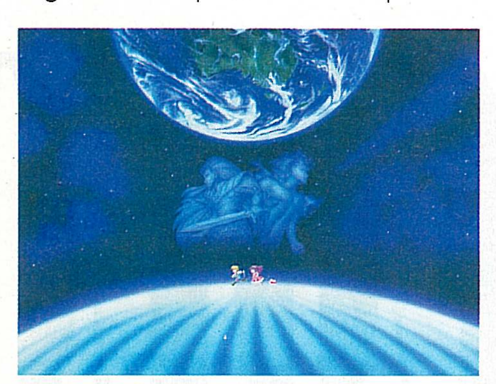


La portada: Illusion of Time

Este mes hemos dedicado gran parte de nuestro espacio editorial a un juego que dentro de muy poco empezará a desatar pasiones entre el selecto público Nintendo. Illusion of Time, el primer título de rol para Super Nintendo que ha sido traducido al castellano, estrena planteamiento, a buen seguro que seguidores y, por supuesto, intención. El dossier de este número está cargado de información, noticias y hasta puntuaciones del cartucho más esperado por los siempre impacientes seguidores de este género de juegos. Esperamos que os guste y que disfrutéis todo lo posible.

Dossier

18 Hubiera sido suficiente con contaros el argumento y colocar unas cuantas notas al final, pero hemos pensado que Illusion of Time se merecía algo más. Así que, ni cortos ni perezosos, el equipo de Nintendo Acción se puso en movimiento y encontró bocetos originales del juego, una entrevista con los chicos de Enix, secretos y, al final, un gran cartucho.



Preview

24 Stallone protagoniza la película del verano, otoño y casi navidades. Se llama Judge Dredd y, como veréis en cuanto paséis unas páginas, ya tiene su correspondiente versión videojuego. Acclaim ha sido la encargada de llevar al juez más temerario del futuro a las pantallas de la Super. Si quieres conocer todo sobre este juego, a leer.



Guía de trucos

76 Este mes, en Nintendo Acción, una completa guía de golpes para dominar de principio a fin uno de los juegos estandarte en Ultra 64, de momento recreativa. Prepárate a descubrir todos los secretos del juego revelación de los salones arcade, pronto en Ultra 64, Killer Instinct. Entérate de lo que es capaz de hacer cada personaje y luego ¡juégalo en la máquina!

Así es este número de Nintendo Acción


R!!
Nintendo GAME BOY
INCLUYE 4 PILAS DURACELL TITANIO
DURACELL
DURACELL
DURACELL
DURACELL
Solero&Solero

El Correo de BIG N

Veo que la preocupación por el futuro os crea un síndrome de ansiedad ante la llegada de nuevos juegos y mejores soportes, compañeros 'nintendópatas'. Habéis saturado mis circuitos con cartas que así lo indican, pero he decidido atender a vuestras preguntas para que la tranquilidad retorne a vuestras consolas.

Una de preguntas

Hola Big N, soy un gran fan de la marca Nintendo y un lector de vuestra revista. Es por esto que te escribo para hacerte unas preguntas:

1) 'Chrono Trigger', ¿saldrá en castellano? Si sale, ¿cuándo? ¿Será mejor que 'Illusion of Time'?

2) Aunque son de estilos muy diferentes, ¿en qué orden me aconsejas comprar estos juegos: 'Uni-rally', 'DBZ3', 'Earthworm Jim', 'Demon's Crest', 'Super Punch Out' e 'Intern. Superstar Soccer'?

3) En la versión PAL de 'Fatal Fury Special', ¿habrá algún truco para elegir a los personajes censurados, cuánto costará y cuándo saldrá a la venta?

4) ¿Hay muchas diferencias entre 'Super Bomber-man 1 y 2'? Ya que el 1 es mucho más barato, ¿vale

El lector dividido

Hello, Big N. Me ha dado el punto de escribirte porque me he quedado un poco 'mosca' después de leer ciertos comentarios de algunos juegos de revistas que dicen ser hermanas. Y al grano. • 'Dragon Ball Z3': Hobby Consolas 87% - Nintendo Acción 78%. • 'Super Punch Out': Hobby Consolas 84% - Nintendo Acción 94%. • 'Clayfighter 2': Hobby Consolas 90% - Nintendo Acción 81%. • 'Cannon Fodder': Hobby Consolas 86% - Nintendo Acción 78%. • 'The Pagemaster': Hobby Consolas 87% - Nintendo Acción 78%. La verdad es que coincidís bastante y por eso me gusta mucho leer las dos revistas, pero no sé si hago bien, porque me iba a comprar 'Super Punch Out' y no me lo he comprado por las dudas. Contéstame tú, y creo que te creeré: ¿es un juego mediocre (84%) o es un juego sobresaliente (94%)? Éste es el preguntón de la semana.

Jezabel Teomiro. 18 años. Palencia

Big N.- Vaya problema el tuyo, compañero Jezabel. Lo que te ocurre es que me estás hablando de opiniones que, como tales, se prestan a variaciones. Y como sobre gustos no hay nada escrito, ni siquiera en Nintendo Acción, tendrás que ver a qué línea de puntuaciones se adaptan los tuyos. De momento, sólo te digo tres cosas: que intentes probar los juegos antes de comprártelos, que, pese a todo, 'Super Punch Out' es un auténtico 'juegazo' (suscribo aquí la puntuación de nuestra revista) y que, por favor, no dejes nunca de leernos. ●

La pregunta del mes

Un rolero impaciente



Hola Big N, te escribo después de haber visto imágenes del 'Chrono Trigger', tanto en vuestra revista como en la Nintendo Magazine System inglesa, y me sorprendió mucho. Me parecía excelentemente realizado, y con eso de que habrá cuatro personajes (supongo que pueden jugar cuatro personas a la vez), me lo imaginé total. Bien, mi problema es que, después de pensarlo, llegué a la conclusión de que este juego llegaría (si es que llega) dentro de un año por tierras españolas, tanto si está traducido al español como si está en inglés (a mí eso me trae sin cuidado), como el 'Secret of Mana', y que para esas fechas, habría un montón de juegos en mi lista para comprar. Si el 'SoM' llegó a España junto con la competencia de 'Stunt Race FX', 'Super Metroid' y 'Donkey Kong Country', éste llegará con el Ultra 64, el Virtual Boy y demás juegos y consolas.
Termino con la pregunta, ¿llegará con menos competencia o tendremos que esperar eternamente?

Marc Díez.
14 años. Reus.

Big N.- Bienvenido a mi sección, Marc. Lo primero es darte una alegría, porque si hojeas la revista, observarás que tu carta aparece justo en el número en que ampliamos información sobre 'Chrono Trigger'. Por cierto, ¿noto cierta amargura en tus palabras sobre la competencia de 'Secret of Mana'? ¡Ojalá todos los juegos pudieran salir a la par que títulos como los que citas! Sería una gozada para todos los buenos aficionados, ¿o no? Pues imagínate si encima tenemos la Ultra ya en el mercado para cuando 'Chrono Trigger' aparezca. En cuanto a fechas, todavía no hay nada al respecto, pero de momento déjanos disfrutar de 'Illusion of Time' en castellano y después ya hablaremos de otros títulos. Cada cosa a su tiempo, que el éxito de hoy puede ser la llave que nos abra la puerta del rol de mañana. ●

la pena comprárselo o es mejor el 2?

5) 'Unirally' es como el 'Motocross Maniacs' de Game Boy.

6) ¿Saldrá en España 'Super Mario Time Machine'? ¿Cuándo? ¿De qué trata? ¿Es divertido?

'Gat, el Boig'. 14 años. Barcelona.

Big N.- 1) Mis circuitos internos todavía no han recibido información al respecto. Habrá que esperar, tanto para ver si sale como para juzgarlo. Lo que se ha dejado ver, desde luego, promete mucho.

2) Allá va: 'Earthworm Jim', 'Super Punch Out', 'International Superstar Soccer', 'Unirally', 'Demon's Crest' y 'Dragon Ball Z3'.

3) Todavía no tengo noticia del truco. Lo que sí te puedo decir es que el cartucho está disponible a 12.990 pts. en los centros Mail.

4) No, lo cierto es que son bastante parecidos, así que si andas mal de dinero, mi consejo es que tires por la vía de lo barato.

5) Hombre, eso es una afirmación más que una pregunta. Yo creo que tienen ciertas semejanzas, pero no se puede decir que sean iguales.

6) Lo siento, pero creo que aquí no tendremos la ocasión de disfrutar del juego. Si te sirve de consuelo, te diré que va en plan educativo, basado en viajes a través del tiempo del genial fontanero. ●

Lo + fuerte del mes

La portátil, en candelero



Hola Big N, ¿qué tal? Yo bien. (...) Tengo 17 años, una Game Boy con 11 juegos a cual mejor y te voy a hacer unas cuantas cuestiones: ¿soy demasiado joven para jugar a la Game Boy?, ¿tienes tú, Big N, una Game Boy?, ¿la Game Boy tiene edad o no tiene edad? La segunda pregunta es la siguiente: he oído que tanto la Super Nintendo como la Mega Drive desaparecerán con las nuevas consolas, pero ¿cuánto tiempo le queda a mi Game Boy?, ¿no os estáis cargando vosotros las consolas, ya que en la revista no salen casi juegos sobre la N.E.S. y muy pocos, cada vez menos, sobre la Game Boy de mis amores? Por todo esto la revista Nintendo Acción no se debería llamar así, porque cada vez que voy al quiosco y la compro me llevo desagradables sorpresas. Ya no se comenta casi ningún juego de Game Boy, todos son de SNES y por eso la revista para mí debería llamarse Nintendo Decepción. ¿Qué juegos me recomiendas, Alteza del Videojuego (un poco de peloteo no está mal), 'FIFA International Soccer' o 'Mortal Kombat II' para Game Boy?
También quisiera quejarme del Super Game Boy. Creo que sólo les conviene a los que tienen una SNES y una Game Boy, pero para mí que sólo tengo una Game Boy no me conviene, e incluso me perjudica, ya que los juegos que comentáis en Super Game Boy se ven en color y no se ve igual cuando metes ese mismo juego en una Game Boy normal, con lo cual no puedes ver los verdaderos gráficos (...)

'El gamboista enmascarado'.
17 años. Madrid.

Big N.- Desde luego, no se puede decir más en menos líneas, enmascarado amigo.
Veo que lo de la edad te preocupa, así que te conviene saber que la portátil no se quita años como las 'folklóricas'. Cualquier edad es buena para disfrutar con sus juegos y lo seguirá siendo en el futuro, porque sospecho que tu Game Boy tiene un panorama bastante claro. El que creo que no lo tiene tan claro eres tú con lo de Nintendo Decepción. Aquí ni nos cargamos ni nos dejamos de cargar nada. Ya nos gustaría tener cada mes veinte juegos para N.E.S. y otros tantos para GB que comentar. Si eso no ocurre, es porque las compañías no los programan, así que, en este caso, no vayamos a tomarla con el mensajero portador de malas noticias. ¿Qué seguía? ¡Ah sí! Me decanto, sin duda, por 'Mortal Kombat II'.
Para terminar, lo del Super Game Boy. Mira, el hecho de que un juego esté programado para el adaptador no le resta calidad al conectarlo a la portátil.
Donde sí tengo que entonar un 'mea culpa' es en lo de las pantallas que aparecen en la revista. Trataré de que mis chicos presten más atención en ese punto. ●

¿'Sensible', 'FIFA' o 'Int. Superstar'?

Hola Big N. Me apasiona el fútbol, tengo una Super y los juegos 'FIFA International Soccer' y 'Sensible Soccer'. Mi pregunta va dedicada al nuevo lanzamiento de Konami, 'International Superstar Soccer'. Mi intención, en vista de las buenas críticas que ha recibido, sería adquirirlo, pero no me gustaría tener otra decepción como la ocurrida con el 'FIFA'. Todo el mundo prometía mucho, decía que si era un gran juego, que si gráficos increíbles, que si esto, que si aquello...

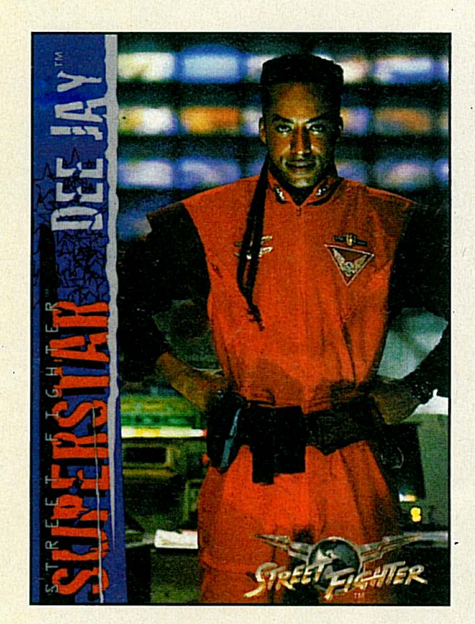
Lo que yo quiero es divertirme jugando y es lo que hago cuando voy de ruta con mis amigos. El único juego que nos ofrece diversión es el 'Sensible', diversión y adicción. Mucho 'FIFA', mucho 'FIFA' pero, si ahora os dijeran en la redacción: jugar al 'Sensible' o al 'FIFA', ¿con cuál os quedaríais? A lo que iba, ¿el 'Superstar Soccer' ofrece jugabilidad, adicción y diversión tipo 'Sensible'? Contesta sinceramente, por favor. Creo que las puntuaciones que se dieron sobre el 'FIFA' estaban premeditadas por el éxito que tuvo en Mega Drive y que no se corresponden a la realidad.

Geo.
17 Años. Reus.

Big N.- ¡Vaya futbolero que tenemos aquí! Como me pides que sea sincero (y siempre lo soy), te diré que estás hablando con el miembro de una redacción en la que se ha roto más de un *joystick* de tanto disputar ligas de 'Sensible Soccer'. Así que ya ves, tu pregunta ya está prácticamente contestada.

Y que conste que, con este comentario, no estoy diciendo que 'FIFA International Soccer' es tan mal juego como tú me lo pintas en tu misiva, pero por lo que deduzco en ella, mucho me temo que el nuevo fútbol de Konami no te va a agradar en demasía. Lo digo porque se trata de un simulador mucho más en la línea del cartucho de EA, aunque de superior calidad, en mi opinión, que la de nuestro idolatrado 'Sensible'. ●


JEAN-CLAUDE VAN DAMME
RAUL JULIA
STREET FIGHTER
ESTRENO 7 ABRIL
LA ULTIMA BATALLA
COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL, INC. PRESENTA UNA PRODUCCION EDWARD R. PRESSMAN Y CAPCOM CO., LTD. JEAN-CLAUDE VAN DAMME RAUL JULIA "STREET FITGHTER THE ULTIMATE BATTLE" MING-NA WEN DAMIAN CHAPA
KYLIE MINOGUE Y WES STUDI MUSICA DE GRAEME REVELL PRODUCTOR EJECUTIVO DE LA MUSICA BARRY LEVINE LINEA DE PRODUCCION GRANT HILL PRODUCTORES ASOCIADOS AKIO SAKAI KENICHI IMAI HIROSHI NOZAKI DISEÑO DE VESTUARIO DE "BISON" MARILYN VANCE DISEÑO DE VESTUARIO DEBORAH LA GORCE KRAMER MONTADA POR DOV HOENIG A.C.E. ANTHONY REDMAN A.C.E.
DISEÑO DE LA PRODUCCION WILLIAM CREBER DIRECTOR DE FOTOGRAFIA WILLIAM A. FRAKER A.S.C. PRODUCTORES EJECUTIVOS TIM ZINNEMANN JUN AIDA SASHA HARARI BASADA EN EL VIDEO JUEGO "STREET FIGHTER II" DE CAPCOM PRODUCIDA POR EDWARD R. PRESSMAN Y KENZO TSUJIMOTO ESCRITA Y DIRIGIDA POR STEVEN E. DE SOUZA
COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.
CAPCOM
DIGITAL dts SOUND
COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL, INC.



Está **basada en la película** y se denomina 'Street Fighter'

Llega la colección de tarjetas 'Street Fighter'

Uno de los cartuchos más populares entre los consoleros y que mayor número de ventas ha tenido, **cerca de doce millones**, ha sido el renombrado Street Fighter.

El incuestionable éxito obtenido por el videojuego ha dado paso a la consiguiente realización de la película, que como ya sabréis se ha estrenado recientemente en España, en la que el principal protagonista es Jean Claude Van Damme y en la que aparecen la mayoría de los personajes principales del cartucho.

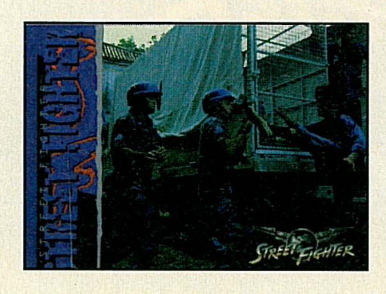
Pues bien, aprovechando el **enorme tirón tanto del juego como ahora de la película**, la compañía **Upper Deck**, empresa americana líder en fabricación de tarjetas de alta calidad de temas deportivos, presenta en España la primera colección de tarjetas basada en la película y que lleva por nombre "Street Fighter: la película".

La fecha de lanzamiento de la colección en nuestro país coincide con la puesta en escena de la película, con lo cual es doble el motivo de satisfacción para los fans del famoso juego de lucha. Las tarjetas coleccionables de Street Fighter reúnen toda la acción y espectacularidad que encierran tanto la peli como el videojuego, incluyendo una visión exclusiva de las escenas de la película. **Thomas Hunter, director de marketing de Upper Deck** manifestó:"estamos tremendamente emocionados por formar parte de un lanzamiento como éste. Nuestra oferta de tarjetas coleccionables incluye sensaciones de ambos mundos,-refiriéndose al videojuego y a la película-, y algunas sorpresas que los amantes de la película, del videojuego y de la propia colección podrán disfrutar".

La colección consta de **90 tarjetas** que incluyen:

- **39 Tarjetas** que relatan toda la historia de la película.
- **18 Tarjetas "Street Fighter Superstars"** presentando a los 16 personajes principales de la película.
- **16 Tarjetas "Streetfighters"**, que muestran los personajes del videojuego y ofrecen algunos trucos.
- **15 Tarjetas** "detrás de las cámaras", que revelan todos los secretos de la filmación e incluyen opiniones del director y de los protagonistas.
- 1 Tarjeta Logo que incluye los créditos de la película.
- 1 Lista de comprobación.





Asimismo, la colección ofrece ofrece un buen número de sorpresas más con la **inclusión, limitada, de 10 tarjetas muy diferentes al resto que han sido realizadas con efectos especiales utilizando la tecnología "F/X"**. Las diez caracterizaciones pertenecen a los **momentos más impactantes y de mayor acción de la película**.

Y por si todo esto os pudiera parecer poco, además, en el álbum correspondiente se insertará la **traducción al castellano de todos los textos que aparecen en los reversos de las tarjetas.**

Nuevos **packs** a **precios de lujo**

¿Y tú todavía sin Nintendo?





Este mes, Nintendo España pone a disposición de todo aquel que tenga previsto añadir una consola a su lista de bienes imprescindibles **dos packs con unos precios más que atractivos**. El primero de ellos incluye una **Super Nintendo, los cuatro juegos de Super Mario All Stars y una suscripción gratuita al club Nintendo** por un precio que oscila entre las **14.000 y las 15.500 pesetas dependiendo de dónde lo compréis**. El segundo lote consiste en una **Game Boy, los cartuchos Super Mario Land 2 y Tetris, cuatro pilas y una suscripción al Club Nintendo**, y su precio puede variar entre las **12.000 y las 13.500 pesetas según donde lo compréis**.

Pero las rebajas de la Gran N no se acaban aquí. El desembarco primaveral también afectará a los siguientes periféricos. **El Nintendo Scope pasa a costar ahora entre las 4.000 y 4.500 pts.; la batería recargable, de 3.000 a 3.500 pts.; el Cleaning Kit para Game Boy, de 500 a 600 pts.; y el Hyper Beam, el mando sin cables de la Super, entre 4.000 y 4.500 pts.**

Las oscilaciones de precio están en función del lugar en el que compréis cada artículo.

DK y **Pacman**, más estrellas para Game Boy

Móntate un verano portátil

La pequeña de Nintendo espera para **julio** la llegada de dos nuevos títulos con protagonistas de solera. El primero será nada menos que Donkey Kong Land, la entrada estelar en GB de Donkey, Diddy Kong y sus sorprendentes gráficos



renderizados. El otro cartucho estará protagonizado por un Pac-Man que, en su nueva aventura, Pac-in-Time, viajará en el tiempo convertido en un crío debido al hechizo de una malvada bruja.

Spaco da salida a dos nuevos títulos SNES
Firemen y Ninja Warriors, listos para dar guerra

Un bombero y tres ninjas serán los nuevos protagonistas de dos cartuchos que Spaco presentará de manera casi inminente en España. Al bombero le podréis ver en Firemen, **un cartucho con argumento a lo 'Llamaradas'** en el que tendréis que ir apagando fuegos allá por dónde aparezcan.



Por su parte, NinjaWarriors tendrá como protagonista al beat'em-up. En él, tres ninjas cargaditos de golpes especiales tendrán que ir limpiando la pantalla de los enemigos que salgan al paso. El juego tuvo gran éxito en Commodore Amiga y ahora, aunque su lanzamiento en España llegue muy tarde, pretende revalidar viejos tiempos.

Firemen ha sido programado por Human, y NinjaWarriors es obra de **Taito**. Ambos estarán en breve en las tiendas.

Una nueva distribuidora aterriza en nuestro país
CIC Video, del cine a los videojuegos

CIC Video, filial de la compañía Universal, se apuntará en breve al carro de la distribución de cartuchos en España. Será en **julio** y **de la mano de Beavis & Butthead**, los geniales chicos de la **MTV**, que aparecerán en **Super Nintendo y Game Boy**. A este título, que llegará traducido al castellano, le seguirán **Phantom 2040**, un exitoso programa de dibujos animados que se emite en el canal por cable americano **Nickelodeon**, y **Congo**, la película de la que hacemos mención en La Penúltima Página, cuyo lanzamiento se espera para finales de año.

CIC distribuirá los cartuchos desarrollados por **Viacom New Media** en Estados Unidos. Esta compañía ha sido recientemente creada por el sello **Viacom** que, por si no os suena, es **un gigante de la producción de cine y TV en EEUU**. A este empresa pertenece también la cadena MTV y las tiendas **Blockbuster**.



Es de **Williams** y atesora **24** megas

Moda 'Daytona' para lo último en carreras de coches

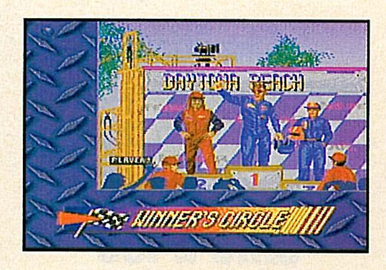
La compañía **Williams Entertainment** se ha encargado de llevar a cabo lo que hasta el momento es el último título de carreras de coches que ha visto la luz para Super Nintendo, Se llama Kyle Petty's No Fear Racing y os recomendamos que no olvidéis su nombre porque está dispuesto a pegar muy fuerte durante los próximos meses.

Sólo a los muy aficionados a las competiciones automovilísticas estadounidenses les resultará familiar el nombre que da título al juego, **Kyle Petty**, pero lo bien cierto es que por aquellas tierras este hombre no necesita ningún tipo de presentación debido a su **reconocido talento en el mundo de la carreras de coches** tipo Daytona. En u na palabra, que es todo un piloto. Será por eso que Williams se ha decidido a incorporar su nombre al juego, y de paso empezar por lo seguro.

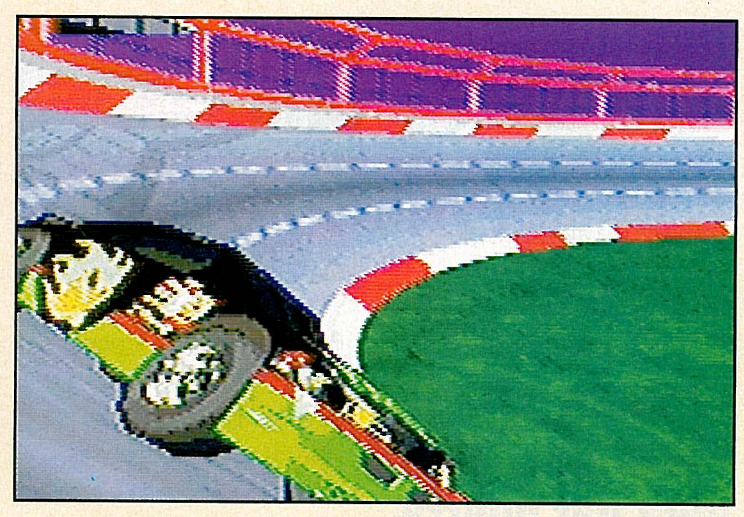
Aunque aún se desconozca la fecha de su aparición en España, ya os podemos adelantar que se trata de un **24 megas realmente espectacular** caracterizado por la multitud de posibilidades que ofrece y por la verdadera sensación de estar compitiendo en una carrera que involucra al jugador desde el comienzo. En ciertos aspectos cabe decir que se asemeja al extraordinario TOP GEAR 2, que tan buenísimos ratos está haciendo pasar a los amantes de la velocidad y la competición, con sus nitros, las mejoras progresivas del coche y la competición a lo largo de multitud de circuitos diferentes, pero no es menos cierto que en otros puntos le supera notablemente porque para para algo debe servir la **tecnología Silicon Graphics** que ahora se ha aplicado y que otorga una enorme calidad gráfica tanto a los circuitos como a los coches.

De cualquier modo ahí no finalizan las excelencias de este cartucho, puesto que, además, en él podréis dar rienda suelta a vuestra imaginación diseñando y construyendo completísimos circuitos, modificando las condiciones climatológicas que rodean a cada carrera y un sin fin de cosas más de las que os iremos poniendo al tanto en próximos números.

A los más puestos en estas lides, el juego les recordará al genial Daytona USA. Circuitos en principio redondeados, coches similares aunque sin polígonos, mucha velocidad (sobre todo cada vez que el coche se olvida de la salida) y un look avanzado técnicamente os pondrán en guardia sobre la moda que pronto se va a imponer en este tipo de cartuchos.







En Kyle Petty's No Fear Racing sentiréis toda la intensidad y espectacularidad que los potentes coches americanos son capaces de transmitir carrera tras carrera.





En pantalla aparece un completo menu gracias al que el jugador se encuentra permanentemente informado del estado de su coche.





En las curvas es donde el juego alcanza uno de sus puntos más espectaculares puesto que es ahí donde tienen lugar los derrapajes.

Es de **Hudson Soft**, pero lo distribuirá Virgin

Hagane, acción a tope para Super Nintendo

Se aproxima hasta nosotros sin hacer demasiado ruido, dentro casi del más absoluto sigilo, pero estamos seguros de que va a ser uno de los títulos que no va a faltar en vuestra colección de grandes juegos.

Su nombre es Hagane y en **Hudson Soft** pueden sentirse verdaderamente orgullosos de un cartucho que en **12 megas** ha sabido recrear de un modo casi perfecto una atmósfera futurista dentro de la cual se combinan sabiamente las **plataformas con el beat'em-up.**

Escenarios con **gráficos de una calidad** fuera de lo normal y música perfectamente adaptada a la acción serán algunas de las características que muy pronto podréis saborear en vuestra Super. El resto se resume en servir de guías a un samurai del siglo XXII que, al estilo Castlevania o Contra, no dudará lo más mínimo en partirse la cara con quien haga falta. Lo dicho, acción a tope que suponemos no tardará demasiado en llegar de la mano de **Virgin.**







Ambiente futurista. La excelente ambientación creada es uno de los logros de Hagane.







Sorprendente calidad. Vuestros ojos se dejarán llevar por gráficos así de increíbles.



Capcom eleva al cuadrado las peripecias de Mega Man

Más caña para un imparable Mega Man

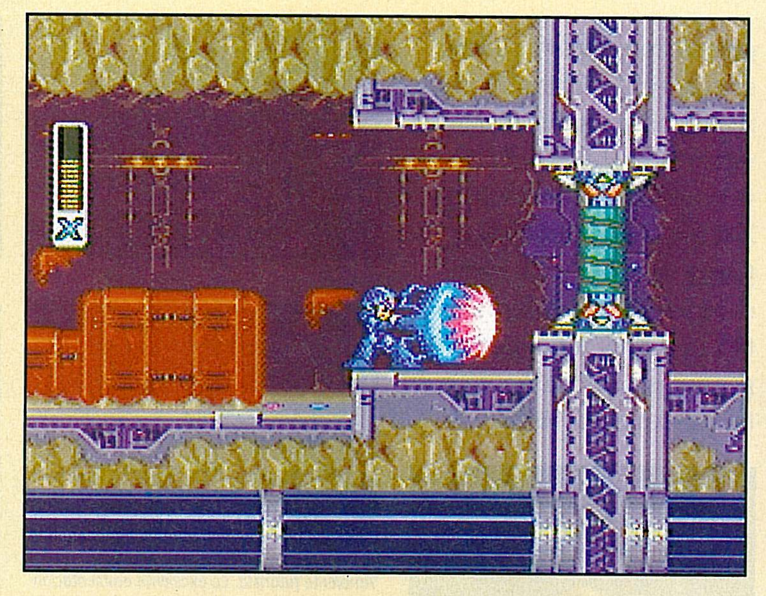
Capcom ya tiene preparada la **"penúltima" entrega de las aventuras de uno de los héroes** que más fama ha concedido a la compañía americana, y que vosotros seguro que ya conocéis de sobra porque con él habréis vivido intensas aventuras en la Super: nos estamos refiriendo al **carismático hombre azul conocido universalmente con el nombre de Mega Man**. Y su regreso a la mayor de Nintendo promete ser muy interesante porque Capcom anuncia una serie de innovaciones en el desarrollo del juego que van elevar de manera considerable su calidad. Innovaciones, por supuesto, si tomamos como punto de referencia aquel Mega Man X que no hace tanto tiempo brilló en Super Nintendo. Una de estas nuevas historias, y quizás la más importante, es la **incorporación del nuevo chip C4**, un invento tecnológico gracias al que se consigue aumentar casi de forma tangible el **realismo y los efectos tridimensionales** de los gráficos, algo que le va a diferenciar notablemente de su predecesor.

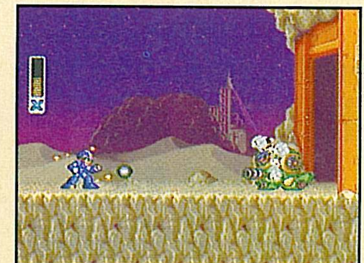
Aún no se sabe con certeza quien traerá a España Mega Man X2, pero lo cierto es que todo parece indicar que finalmente será Nintendo quien corra a cargo de todo, más que nada porque esta misma compañía fue la que se encargó de traernos el resto de versiones ya aparecidas tanto para Super como para Game Boy.

Del mismo modo también está en el aire la fecha de su aparición pero casi con toda seguridad os podemos decir que no tendréis que esperar demasiado porque posiblemente lo haga tras los meses de verano.

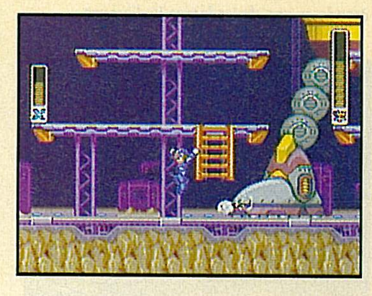
Mega Man X2 seguirá la línea plataformera y complicada del resto de juegos del héroe. Muchos enemigos, mucha acción y, esta vez, nuevos chips con los que alargar la vida del cartucho.

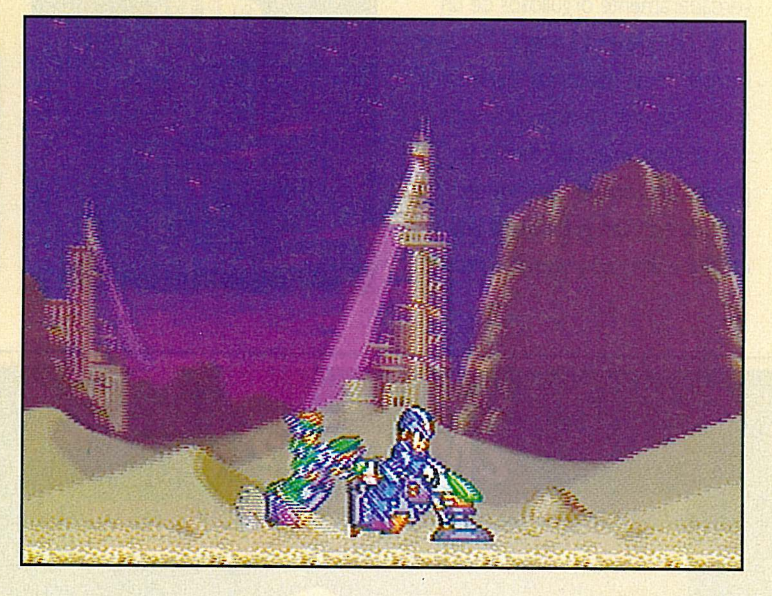
Otra noticia referida al héroe es que ya circula allende nuestras fronteras la **tercera entrega para Super Nintendo** de este muchachito azul. Se llama Mega Man 7 y promete estar en Super Nintendo quién sabe si allá para el año que viene. Pronto, más.



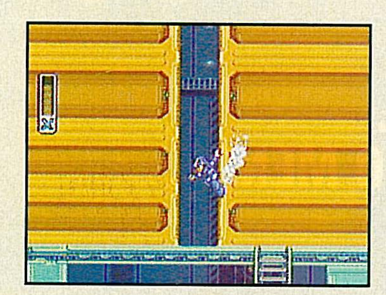




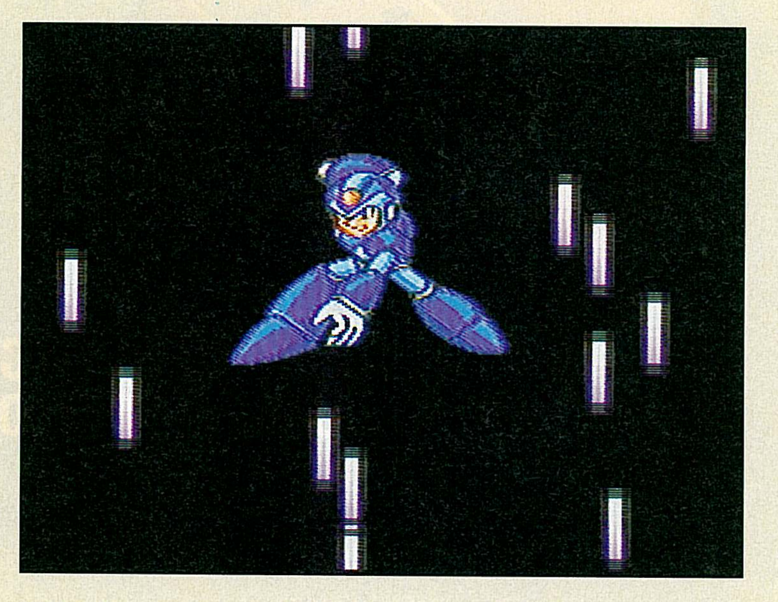




El nuevo chip C4 de Capcom consigue otorgar al juego una mayor sensación de realismo y unos efectos tridimensionales en los gráficos de los que carecía en su primera aparición en la Super.



Aunque el desarrollo del juego es similar a la anterior versión, la diferencia en este Mega Man X2 residirá en el nuevo chip C4.



Más luchador, más fuerte, con más habilidades y con nuevos vehículos de ataque, así será la estrella de Capcom en esta nueva versión para Super Nintendo. Por ello es un Mega Man al cuadrado.

Dirt Racer es lo último de ELITE para la Super

¿Llegará este Super FX a España?

Aún estamos saboreando las excelencias de Stunt Race y Vortex cuando **Elite** nos aproxima un nuevo juego que tiene como estrella principal el **chip Super FX y por supuesto los polígonos.** El juego en cuestión es Dirt Racer y como ya os podéis imaginar va de carreras de coches sobre gráficos 3-D.

Los rallys que propugna tienen lugar en unos escenarios de aspecto **renderizado a base de gráficos poligonales,** y en los que se incluyen cientos de objetos y obstáculos. Tenemos tres vehículos a elegir (un todoterreno, una especie de dragster y otro de esos de ruedas estruendosas) e incluso es posible competir simultáneamente con otro amigo, a pantalla partida.

El juego estará en breve disponible en el Reino Unido. Lo que no sabemos con certeza es si llegará a España. Parece que su calidad no ha convencido a nadie.





Lo mejor del juego, sin duda el movimiento suave y firme del auto.



Los polígonos serán las indudables estrellas de este trepidante juego.



Competirán en varios torneos y en varios países. Los contendientes lucharán a brazo partido en torneos de Liga o Copa en países tan diferentes como Inglaterra, Australia o la lejana Alaska.

Especial E.C.T.S.

'Fever Picht Soccer' salta al campo

US Gold y su forma de ver el fútbol

Los aficionados al deporte también sacarán tajada del European Computer Rade Show (E.C.R.S) gracias a **US Gold** y su **'Fever Pitch Soccer'**, un arcade de fútbol que pretende ser 'diferente'. De ahí, la inclusión en las filas de los equipos de **ocho jugadores** con estilos característicos: disparo potente, organización de juego o, por ejemplo, codazos a lo Eric Cantona.

En las imágenes, apreciaréis la perspectiva isométrica en **3D**, sobre la que se desarrollará una acción protagonizada por jugadores renderizados, utilizando estaciones de trabajo **Silicon Graphics**. **16 megas** y la posibilidad de **cinco jugadores simultáneos** completan el juego.



¡Están locos éstos de Infogrames!

Asterix y Obelix para SNES y Game Boy

Infogrames, la compañía francesa que trajo recientemente **'Los Pitufos'** a las consolas **Nintendo**, presentó en Londres **'Asterix y Obelix'** para **Super** y **Game Boy**. Esta vez, la aventura sitúa a la singular pareja de héroes galos viajando por distintas provincias romanas, corrida de toros en Hispania incluida, para ir recogiendo un *souvenir* en cada una.

En la versión **para 16 bits**, han colaborado **animadores** provenientes **del mundo del cine**, y el juego tendrá **25 niveles** y la opción para **uno o dos jugadores** simultáneos. La versión **para portátil** podrá beneficiarse de las ventajas cromáticas del Super Game Boy y presentará nada menos que **22 niveles**. Los dos están anunciados para el próximo verano.





Una Kawasaki para la Super

Time Warner sólo lo hace en tu moto



Coincidiendo con la próxima salida en España del **'F1'** del que os hablamos en la sección de Previews, nuestros hombres en Londres llegan con información de otro título programado por el equipo de **Domark** bajo el paraguas **Time Warner**: **'Kawasaki Superbikes'**. Con un título semejante, es de cajón que el juego será **un simulador de carreras** que os sentará sobre una **ZXR750R** (nos aseguran que esto es el nombre de una moto).

Cinco circuitos, entre los que se incluirán **Las ocho horas de Suzuka**, **uno o dos jugadores a pantalla partida** y las típicas incidencias en los juegos de este tipo (cambios de tiempo, desgaste de neumáticos, etc.) cierran este adelanto de un **8 megas** que, para variar, verá la luz a **comienzos de verano**.



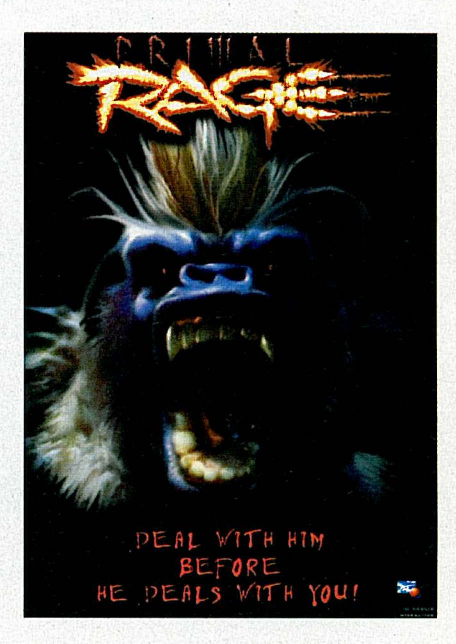


'Primal Rage', lo mejor de la Feria

La lucha que surgió del látex

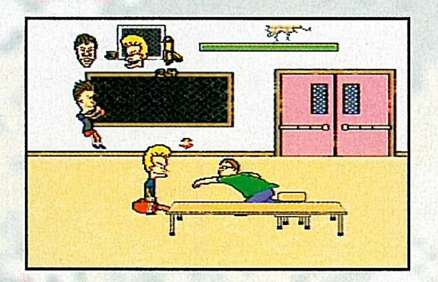
Fue, sin duda, lo más espectacular que pudimos ver en el **Olympia Grand Hall** de la capital británica. Allí jugamos a **la versión 16 bits de 'Primal Rage'**, uno de los *beat'em-up* más esperados del momento, y os podemos asegurar, tras nuestra experiencia con él, que **Time Warner** ha hecho un gran trabajo de animación y renderización a partir de sus ya famosas figuras de látex.

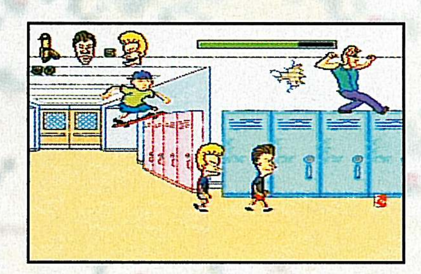
Quedó claro que la conversión a partir de la recreativa no desmerece en absoluto. ¿Y para cuándo? Bueno, en principio el **25 de agosto** está anunciado como el día en que verá la luz el esperado cartucho, cuyos **siete dinosaurios** protagonistas podrán efectuar **movimientos especiales**, *fatalities*, e incluso penetrar en **niveles extra** escondidos para hacer que suba más la temperatura en esas fechas.

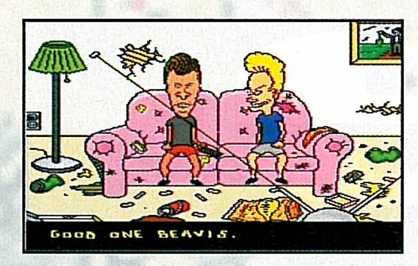


Llega el dúo más loco de la 'tele'

De la MTV, a la Super







Lleva ya varios meses disponible en Estados Unidos y ahora por fin llega a Europa. Es **'Beavis & Butt-Head'**, un juego con el que **Viacom Newmedia** pretende poner a la singular y *heavy* pareja estrella de la cadena MTV a pasar **fases** y fases de **scroll lateral** en busca de las **entradas** para **el concierto** de un grupo llamado **Gwar**.

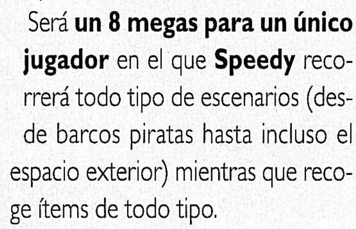
Es un cartucho, para **uno o dos jugadores simultáneos**, que presentará unos gráficos muy similares a los de los episodios televisivos que han hecho famosos a sus 'prota'. El que tenga más interés por ellos, lo tiene fácil. Basta con que se dé una vuelta por nuestra sección de noticias.

'Speedy Gonzales', de Sunsoft

Se busca a los gatos bandidos

Era el que faltaba. **Speedy Gonzales**, el ratón mexicano de la **Warner**, tendrá en breve su propio cartucho para Super, un programa en el que deberá **rescatar a sus roedores amigos de las garras de los Gatos Bandidos**. Como corresponde a la proverbial velocidad del protagonista, el estilo de juego recordará al que ya vimos en **'Road Runner'**, con el Correcaminos y el Coyote de por medio, o, con perdón, en el mismísimo **'Sonic'**. Será **un 8 megas para un único jugador** en el que **Speedy** recorrerá todo tipo de escenarios (desde barcos piratas hasta incluso el espacio exterior) mientras que recoge ítems de todo tipo.





Estáis avisados, luego no digáis. Si algo pasa a toda velocidad junto a vuestra consola, que no os quepa duda de que es nuestro especialísimo ratón.

Sunsoft insiste en el Flonwarnet

La peor pesadilla de Porky

'Porky's Pig Haunted Holiday' va a ser el nombre de la penúltima aventura que **Sunsoft** desarrolle con un personaje de la **Warner** como protagonista. En esta ocasión, el cerdito **Porky** sufrirá una **pesadilla** que le llevará de vacaciones a **seis terroríficos mundos** habitados por fantasmas y monstruos.





El mayor atractivo del **juego** estará en que **será diferente cada vez que lo conectéis a vuestra consola**. Cada nueva partida se desarrollará en una estación diferente, cambiando así los escenarios. **Los 16 megas** del juego incluyen una banda sonora calificada de maravilla. En el estío, la escucharemos.

Apadrinada por US Gold

La mascota de Atlanta entra en escena

El juego más olímpico de los que se presentaron en la Feria londinense fue, sin duda, **'Izzy's Quest for the Olympic Rings'**. No en vano, estará protagonizado por la que será la **mascota de los Juegos Olímpicos de Atlanta'96**, que va a dedicarse en cuerpo y alma, en su paso por la Super, a **buscar los cinco anillos** que le permitan participar en dichos Juegos.







Los **16 megas** del cartucho de **US Gold** supondrán la inmersión de la, cuanto menos, curiosa mascota en el mundo de las **plataformas**; si bien, cuentan que las **cinco fases y seis niveles de bonus** del juego tendrán también toques de **puzzle y estrategia**.

Será cuestión de ir acostumbrándose a **Izzy**, porque de aquí al día de la inauguración de los próximos Juegos, su presencia va a ser cada vez más constante.

Apúntate al desafío del rol en castellano

Enix y Nintendo, la aventura y la fantasía, el rol y el castellano se han dado la mano para crear **la mayor aventura** que la **SNES** puede brindar a los usuarios españoles hoy por hoy. **'Illusion of Time', el primer RPG que aparece en nuestro idioma, es ya una realidad** y **Nintendo Acción** os quiere poner al día sobre todo lo que hay que saber sobre él.

Aunque **el argumento** es ya casi algo de dominio público para los que nos seguís, conviene comenzar recordándolo un poco. Ésta es la historia de **Will**, un muchacho que **perdió a su padre** en una expedición que pretendía descubrir la **Torre de Babel**. Todo comienza cuando... ¡Es inútil, nos rendimos! Intentar hacer un resumen de un juego tan extenso como éste sería una labor agotadora, así que para ahorrarnos nosotros palabras y vosotros el disgusto de co-

Illusion Of Time

Este mes nuestro dossier se viste de gala para celebrar un hito: la aparición de Illusion of Time, el primer 'RPG' íntegramente traducido a nuestro idioma. En estas seis páginas conoceréis todas las interioridades de sus protagonistas, también sus escenarios y su desarrollo. Además, hemos hablado con gente de Enix sobre este cartucho pionero en el mundo Nintendo. Y nos han contado muchas cosas. Finalmente, no hemos resistido la tentación de mostraros el juego de rol más prometedor cara al futuro: Chrono Trigger.



Dentro del espacio oscuro

Durante la partida veréis unos ***puntos brillantes****. Acercaos y se transformarán en un portal que da entrada al Espacio Oscuro, el lugar donde habita* ***Gaia****, Guardiana de la Vida. Allí podréis* ***salvar las partidas*** *y también cambiar la forma de vuestro personaje.*





nocer de antemano lo que ya iréis descubriendo a medida que juguéis, simplemente os diremos que **la misión** de **Will** en el mundo a partir del momento en que conectáis el cartucho a vuestra **Super** es la de **reunir seis estatuas místicas distribuidas por los lugares más insospechados**.

Partiendo de esta base, vosotros controláis a **un personaje** abierto, cambiante, que está **en continuo desarrollo** a medida que progresáis en la partida. Y no sólo porque vaya adquiriendo nuevos poderes con el tiempo, sino también porque durante la aventura aprende la manera de **transformarse en otros dos personajes más**, cada uno con sus características particulares: **Freedam**, el Caballero de la Oscuridad, y **Shadow**, el más poderoso del trío. Por tanto, el protagonista del juego es uno y son tres a un tiempo y debéis conocer las cualidades de cada uno para saber qué 'forma' es la más conveniente para cada situación. Pero el reparto de



Enemigos finales. *Las seis estatuas místicas que Will tiene que recoger están guardadas por enemigos de mayor tamaño del habitual. En pantalla el primero de todos ellos.*



No los pierdas de vista. *Para tener siempre claro cuántos enemigos acechan y dónde se encuentran, presionad el botón Start y aparecerá este útil mapa de situación.*





El más fuerte. *Bajo la apariencia de Shadow se esconde el personaje más poderoso de los tres que podéis controlar.*



Punto por punto. *Los impactos de Will hacen que sus rivales pierdan puntos vitales y él gane fuerza y experiencia.*



¿Qué pasará luego? *El argumento del juego está pensado para que el misterio y la intriga se mantengan hasta el final.*



Freedan en acción. *El Caballero de la Oscuridad puede obtener hasta tres formas de ataque distintas en la partida.*

Las tres personalidades de Will

Conforme avanza la partida, ***Will*** *adquiere la capacidad para cambiar de apariencia y transformarse en otros dos personajes con diferentes características. El poder para mutarse en* ***Freedan****, el Caballero de la Oscuridad, no tarda en ser encontrado. Para conocer a* ***Shadow****, el personaje con* ***más fuerza*** *de los tres, tendréis que esperar un poco más. Una vez adquirida esta habilidad,* ***el cambio de personaje se hace entrando en el Espacio Oscuro,*** *del que os hemos informado.*





'Illusion of Time' no se acaba en **Will**, porque el papel de **los NPC** (Non Player Character, personajes que aparecen en el juego, aunque **no** son **controlados** por el jugador) es fundamental en el desarrollo de la trama. Estos NPC **son seis principalmente**, todos ellos **amigos de nuestro personaje**, que entran y salen de la acción en varias ocasiones, pero cuyo **papel de guía** en distintos momentos es **muy importante** para seguir adelante.

Y ya que hablamos del cartucho, digamos que aunque el juego, como buen **RPG**, permite una **autonomía de movimientos completa** a lo largo del mapeado del lugar en el que os encontréis, existe una especie de camino predeterminado que os guía a lo largo de la partida. Queremos decir con ello que **el viaje de Will**, pese a abarcar **22 localizaciones distintas**, está **fijado de antemano**, lo cual os impide, por ejemplo, retroceder desde el décimo pueblo que visitáis hasta el punto de partida inicial.

Algo que no vais a poder evitar es el imperdonable encuentro con **numerosos enemigos**, y esto nos da pie para hablaros del sistema







Con el poder de la mente

Es algo típico de los juegos de rol, y en **'Illusion of Time'**, *como no, también está presente. Nos referimos a la* **adquisición de diferentes poderes** *por parte del* **protagonista**, *a medida que se progresa en el juego. En este caso, no es sólo* **Will** *el que llega a desarrollar hasta* **tres ataques (Psycho Dash, Psycho Slider y Spin Dash)**. *También* **Freedan** *y* **Shadow** *van aumentando sus recursos. El primero obtiene un total de* **tres, llamados Fraile Oscuro, Aura Barrera y Terremoto,** *mientras que el segundo no se queda corto pues desarrolla, nada más y nada menos que* **la increíble capacidad para convertirse en agua**. *Ya lo comprobaréis.*







Para no perder el tiempo. *La memoria de Illusion of Time tiene capacidad para almacenar hasta tres partidas distintas bajo la apariencia de un diario de viaje.*







La importancia de la música. *Como tendréis ocasión de comprobrar durante vuestras partidas, la música juega un papel fundamental en el desarrollo de la aventura.*



Viajes de la mano de la técnica

El avance de **Will** *y sus amigos en la aventura se hace mediante unos viajes que les trasladan hasta a* **22 lugares distintos**. *En los desplazamientos de un sitio a otro es protagonista el* **modo 7** *ya que hacer rotar, bajo los sprites de los personajes,* **un amplio mapa** *de la tierra en que se desarrolla* **la acción**. *Y para que no falte de nada,* **la traducción** *ha llegado hasta los nombres de las* **localidades** *escritas sobre el escenario.*

de lucha. Los **enfrentamientos** son **tipo arcade**, sin turnos ni nada parecido sino a base de golpes continuos. Lo que sí ocurre es que conforme vuestro **rival recibe impactos pierde puntos de energía**, algo que es aprovechado por vuestro personaje para escalar en sus niveles de fuerza y experiencia. Un consejo: acabad con todos los enemigos que se pongan a vuestro alcance, porque a menudo su eliminación es la llave para que un nuevo camino cerrado hasta entonces aparezca.

Los **gráficos** presentan una **variedad inagotable** en los distintos lugares que visitáis, desde la aldea de **South Cape** de la que partís, hasta la **Torre de Babel** en la que termina el viaje. Y ni la belleza plástica ni la técnica, con un **modo 7 espléndido** en los desplazamientos entre zonas, se quedan a la zaga. Un sonido también de gran nivel viene a completar un juego que **marcará un hito** en la Historia de **la Gran N en nuestro país**, no sólo por ser el primer rol traducido sino porque su innegable calidad es garantía de éxito y llave que nos conecta con el gran futuro de los RPG's.







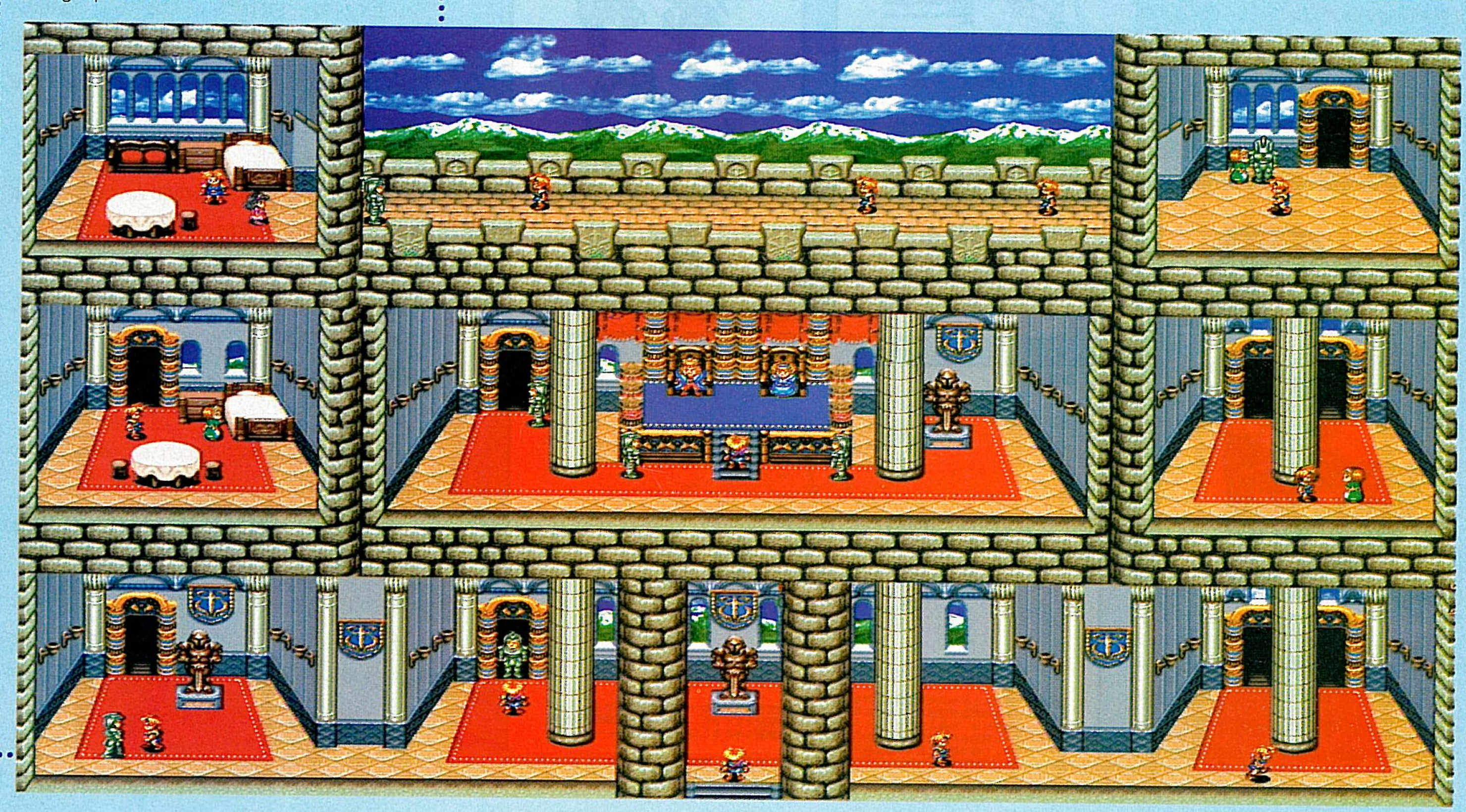
La clave del avance

Este mapa del **Castillo de Edward**, *una de las primeras localizaciones de la aventura, muestra bien a las claras la mecánica de juego de* **'Illusion of Time'**. *Existen zonas como ésta en las que* **Will** *debe* **recorrer** *innumerables* **habitaciones dialogando con los personajes** *que encuentra a su paso,* **y** *otras en las que lo que predomina es el* **combate cuerpo a cuerpo** *con los respectivos enemigos presentes en la zona.*

La Ficha

GRAFICOS:	95
SONIDO:	89
MOVIMIENTO:	94
JUGABILIDAD:	94
DIVERSIÓN:	96
DURACIÓN:	95
TOTAL:	95

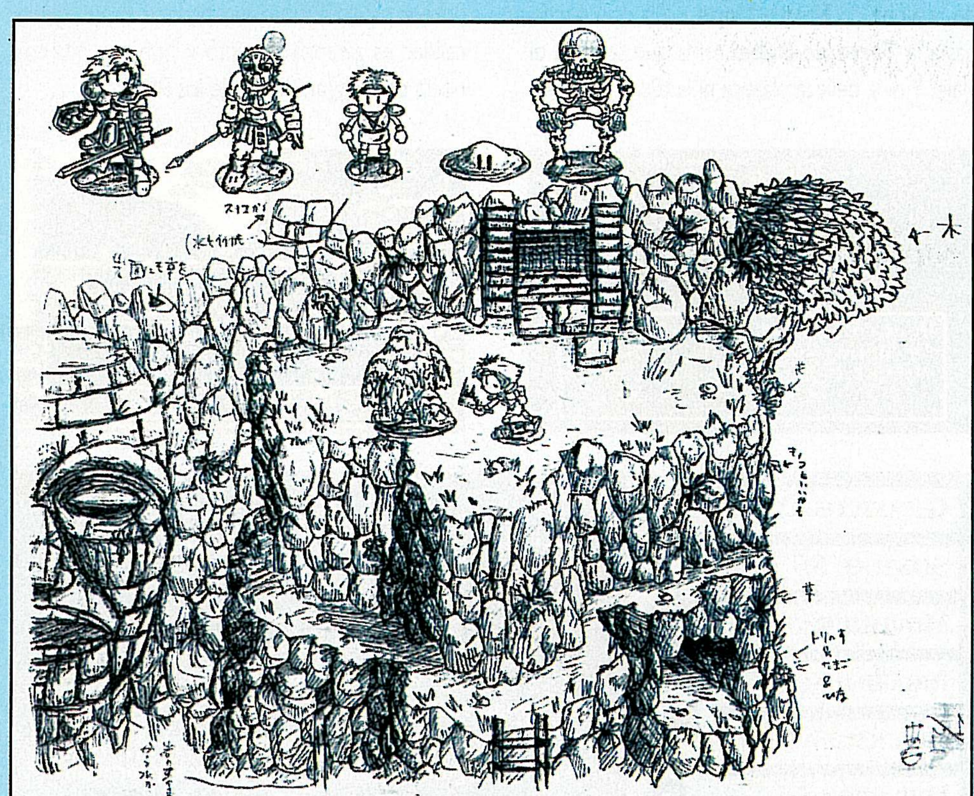
Podríais pensar que la **alta puntuación** *otorgada a* **'Illusion of Time'** *está simplemente motivada por* **su traducción**. *No negamos que jugar por primera vez a un RPG en nuestro idioma da a estos juegos una profundidad desconocida hasta ahora para los que no dominan el inglés, pero es que* **su calidad no se queda ahí**. *Comenzando por la* **belleza de sus gráficos**, *siguiendo por el* **entretenimiento** *que proporcionan los enigmas y problemas a resolver, y terminando por la variedad de situaciones ante las que nos pone un* **argumento lleno de misterio e incertidumbre**. *Todo ello hace de* **'Illusion of Time' un juego casi imprescindible** *no sólo para los que sienten cierto interés por* **el rol**, *sino además para los que nunca se habían atrevido a 'rolear'.*



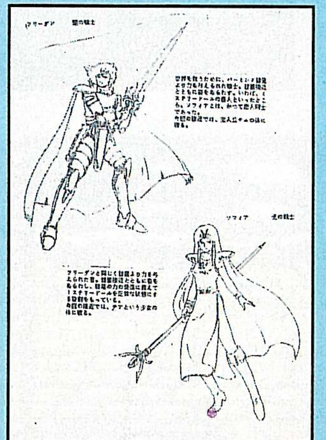


Hablamos con Shinji Futami, de Enix Corporation

"Estamos encantados con la traducción del juego"



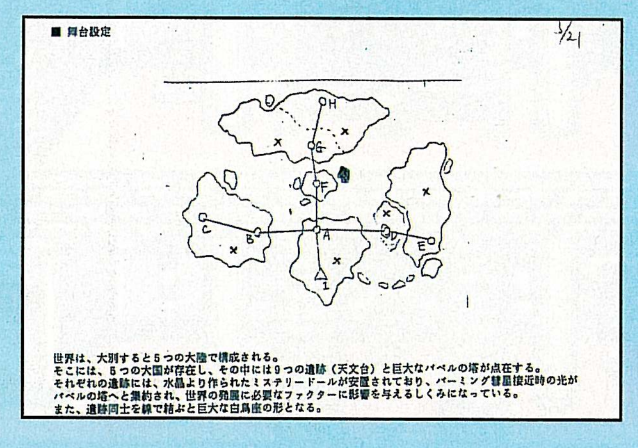
Los primeros pasos. *Este boceto de las Ruinas Incas es una muestra del cuidadoso proceso que se sigue para programar un juego como éste.*





Protagonistas sobre el papel. *El diseño de los personajes también es importante. Antes de convertirse en sprites, Will y Kara pasaron por el lápiz del dibujante.*





Un mundo de fantasía. *Aun sin entender lo que pone, echad un ojo al mapa y os haréis una idea de que la gente de Enix no ha dejado ningún detalle del juego al azar.*

Nintendo Acción: ***¿Cómo surgió la idea de 'Illusion of Time'? ¿Nos puede decir quién participó en su desarrollo?***

Shinji Futami: En un primer paso, Tomoyoshi Miyazaki (de Quintet) y Mariko Ohara (una famosa escritora de literatura fantástica) hicieron el argumento conjuntamente. Después, Miyazaki se encargó de adaptarlo al juego.

N. A.: ***¿Cuánto tiempo lleva programar un juego basado en un argumento tan extenso?***

S. F.: Desde el primer planteamiento del juego hasta que el programa está completamente finalizado, transcurre aproximadamente un año y medio.

N. A.: ***¿Por qué en Europa se cambió el nombre de 'Illusion of Gaia' a 'Illusion of Time'?***

S. F.: Por favor, eso preguntádselo a **Nintendo Europa**. (Y eso fue lo que hicimos. Parecer ser que el nombre de **Gaia** estaba ya registrado en algún país europeo, con lo cual tendría que haber sido cambiado en dicho país. Al final, se optó por cambiar el título en todo el continente para que la uniformidad prevaleciera).

N. A.: ***¿Qué opinión les merece su traducción al español?***

S. F.: Estamos encantados de que haya sido traducido a vuestro idioma. ¡Y esperamos que disfrutéis!

N. A.: ***¿Cuántas unidades de 'Illusion of Time' se han vendido en Japón?***

S. F.: Trescientas mil.

N. A.: ***¿En qué está trabajando Enix ahora? ¿Cuál será su repuesta al esperado 'Chrono Trigger' de Square?***

S. F.: Ahora estamos creando cuatro grandes RPG's. Saldrán a la venta durante el 95.

N. A.: ***¿A qué creen que se debe el éxito de los RPG en su país?***

S. F.: Son algo novedoso, tienen un buen argumento y originalidad.

N. A.: ***¿Algún comentario sobre su rivalidad con Square Soft?***

S. F.: Pensamos que **Square Soft** es una de las más grandes compañías de software japonesas. Sin embargo, nosotros seguimos nuestro propio camino a la hora de crear nuevos juegos.

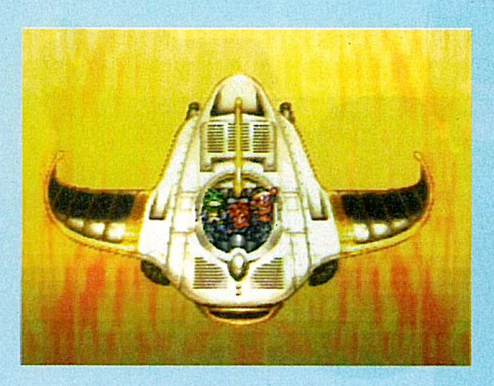
Chrono Trigger:
La 'respuesta' de Square



Protagonistas en abundancia. *Chrono no será el único protagonista del juego. En torno a esta hoguera podéis observar a varios de los personajes que le acompañarán.*

La rivalidad por hacerse con el control del 'mercado del rol' entre **Enix**, creadora de la serie **'Dragon Quest'**, y **Square Soft**, responsable de la saga **'Final Fantasy'**, es ya tradicional en Japón. **Esta última** conmemoró recientemente la venta de **diez millones de cartuchos**, y la mejor forma de celebrarlo fue dando un golpe de mano con la salida de **'Chrono Trigger'**, el juego que **aspira** a ser **el mayor RPG** de todos los tiempos.

La primera gran sensación llegó al conocer al equipo responsable de la creación de este



La máquina del tiempo. *Esta es la nave con la que los protagonistas viajarán en el tiempo durante la aventura.*



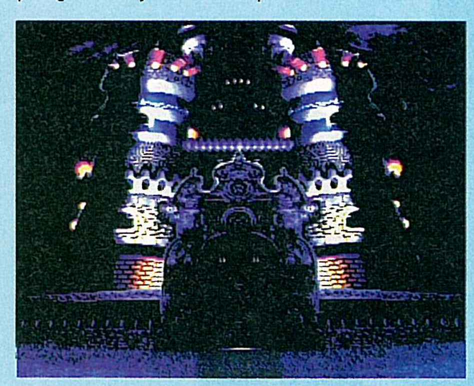
La hora del combate. *Durante las luchas podréis hacer que varios personajes ejecuten una gran magia común.*

El rol que nos viene

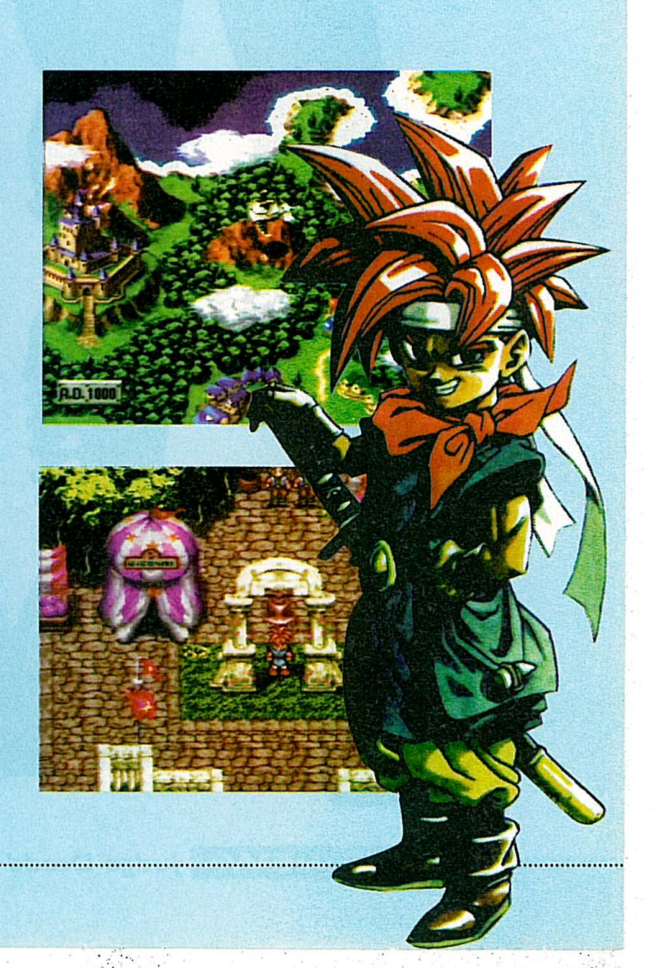
Chrono trigger: nada menos que **Horii Yuuji**, responsable del **'Dragon Quest'** de **Enix**, **Akira Toriyama**, el padre de **'Dragon Ball'**, y su **'Bird Studio'**, y **Sakaguchi Ironobu**, vicepresidente de la propia **Square** y director de la serie **'Final Fantasy'**.

La expectación ante lo que podía producir el trabajo en equipo de semejantes genios era grande, y la incógnita por fin se ha despejado. **'Chrono Trigger'** tiene **24 megas** y una trama en la que **el tiempo** juega un papel **fundamental**. En la aventura, **Chrono**, el joven protagonista, **viaja en el tiempo acompañado por** su espada samurai y varios personajes: **Mal**, su novia, **Lucca**, una inventora, **Kaeru**, un caballero que fue transformado en rana, **Robo**, un guerrero mecánico del futuro, **y Eila**, una troglodita vestida con pieles.

Como veis, el desafío está servido. Pero, ¿se aventurará alguna inteligente compañía a traducir esta maravilla al hispánico? Ya lo veremos...













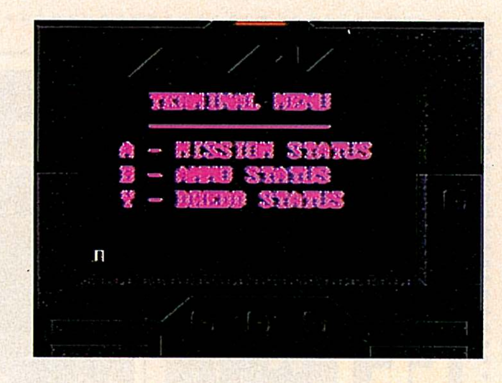
Judge Dredd

Ahora él es la Ley. Comienza a respetarla

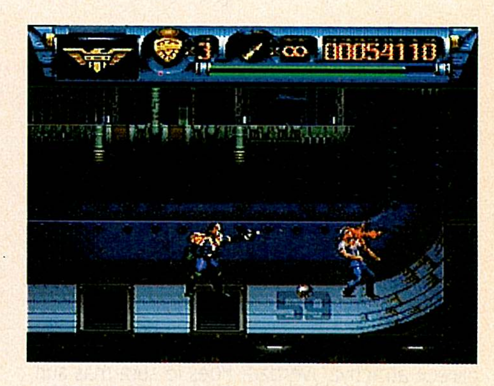


Si existe una compañía que se esté especializando en **versionar** los últimos éxitos del **cine de acción y fantástico**, lo que los yanquis llaman *blockbuster movies*, ésa es **Acclaim**. La compañía, que ha llevado a los 16 bits de **Nintendo** títulos recientes como **'True Lies'** o el mismo **'Stargate'**, será también la encargada de traernos a la Super el que puede ser el bombazo del próximo **mes de junio: 'Judge Dredd'**, él último film de **Sylvester Stallone**, basada en el popular personaje del **cómic**.

No es éste el momento de desentrañar la futurista y violenta historia del **policía justiciero** (para ello ya hemos dispuesto los apartados correspondientes), así que vamos a centrarnos en lo que sabemos sobre el juego y lo que hemos



La base de datos. *En distintos lugares del mapeado, Dredd encontrará unos ordenadores a través de los que podrá controlar ciertos datos sobre la misión en ciernes.*



Primero dispara, después pregunta. *Como se ve en la imagen, Judge Dredd se interesará a menudo por el grupo sanguíneo de los enemigos que le salgan al paso.*

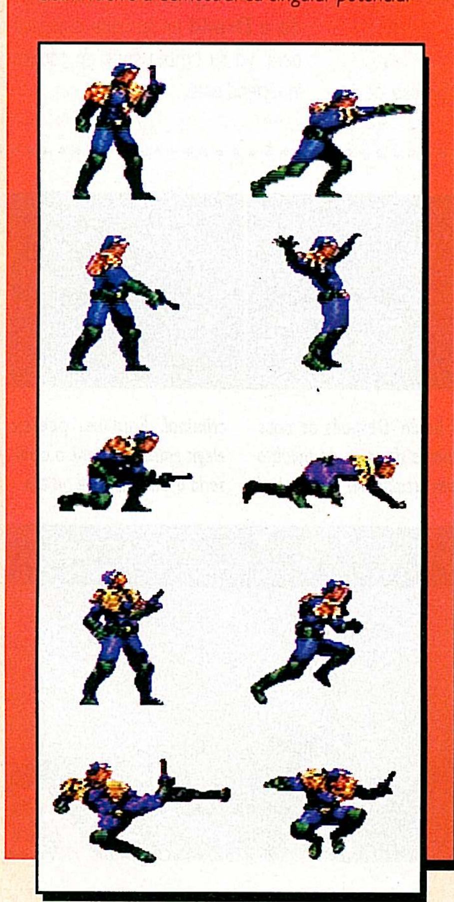




Y para colmo, jefes finales. *Las catorce fases del juego recibirán la visita de otros tantos jefes finales como invitados.*

Realismo total para el juez

Las imágenes que veis abajo, extraídas directamente del juego, dan buena muestra de la calidad gráfica del sprite de Dredd y de la detallada animación que admiraréis en las pantallas de la Super. Una **técnica especial de animación digitalizada** *es la responsable de que el Juez cobre vida sobre un juego con el que Acclaim vuelve a demostrar su singular potencia.*

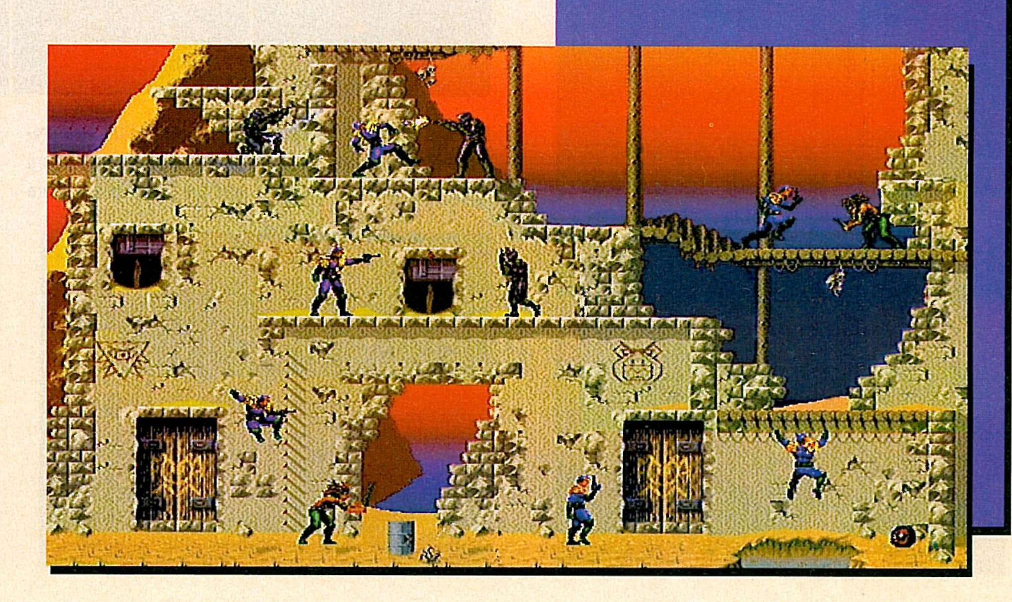


La Ficha

• Acclaim •
• Super Nintendo •
• Acción •
• 16 Megas •
• Finales de mayo •

Mega City Uno está en peligro

El mapeado y la mecánica de juego de **'Judge Dredd'** *os pondrán ante la tesitura de* **investigar** *unas fases llenas de caminos, escaleras y recovecos para completar la misión del comienzo. Algunas misiones, detener a todos los* **criminales** *en vuestro área, cerrar las puertas de una prisión o localizar un libro perdido.*

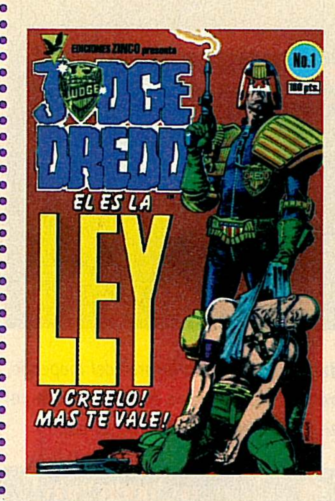


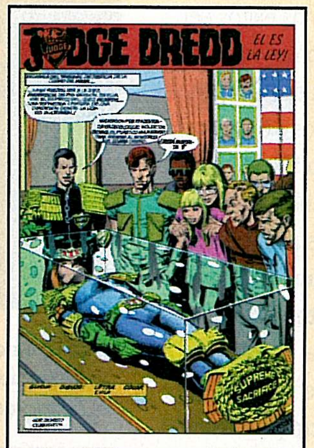
podido ver de él en nuestra redacción.

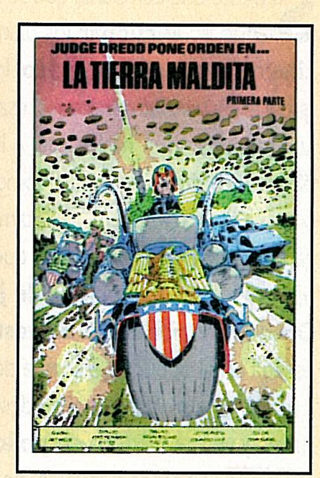
En **'Judge Dredd'** van a caber **16 megas** de acción con el super policía como protagonista. Stallone tendrá que recorrer **14 niveles**, siguiendo un **argumento** distribuido a partes iguales **entre el cómic y la película**, siete para cada uno. Además, se intercalarán varios niveles de bonus en los que el **modo 7** tendrá bastante que decir. Esta primera aproximación parece atractiva, ¿verdad? Pues lo será más aún cuando leáis lo que todavía nos queda por decir.

Entrando en el apartado **gráfico**, las fases se desarrollarán en un entorno **postnuclear** pleno de **realismo**, con **escenarios lóbregos** y **enemigos** que parecerán sacados de la serie cinematográfica **'Mad Max'**, por no hablar de los magníficos movimientos del sprite de **Dredd** que podéis apreciar en uno de los cuadros que acompañan nuestras palabras. ¿Y de la mecánica de juego qué? Pues en la línea de los programas que os hemos comentado al principio: **una misión** que cumplir **en cada fase**, con **varios tipos de arma** a vuestra disposición, como ocurría en **'True Lies'**, y una **mezcla de acción y plataformas** con **visión lateral** como podéis apreciar en **'Stargate'**.

Como veis, todo hace presagiar que **'Judge Dredd'** puede ser uno de los juegos más poderosos del futuro. Un futuro sin piedad en el que él será el encargado de **impartir justicia**.







Todo lo que debes saber sobre Dredd

• **JOHN WAGNER:**
Creador de la idea *en 1977 y guionista del primer cómic sobre el ahora conocido super héroe.*

• **CARLOS EZQUERRA:**
Dibujante español *encargado de plasmar la imagen del juez sobre el papel.*

• **2000 AD:**
Revista británica *en la que vieron la luz las primeras aventuras de este particular juez.*

• **AÑO 2205:**
La acción de **Judge Dredd** *se sitúa en una Norteamérica inmersa en un mundo* **destruido por una guerra atómica** *que asoló la superficie del planeta. Se desarrolla, por tanto, en un ambiente de lo más futurista.*

• **MEGA CITIES UNO, DOS Y TRES:**
Gigantescas y superpobladas ciudades supervivientes al holocausto. Tienen un **80 o 90% de paro** *y una criminalidad altísima.*

• **LOS JUECES:**
Fuerza encargada de que la **ley y el orden se mantengan** *en las Mega Cities para que la anarquía no se apodere de esta sociedad postnuclear.*

• **JUDGE DREDD:**
Él es la ley, el más famoso de los jueces. Fue el mejor en su día en la Academia y ahora es respetado por todos. No conoce la palabra clemencia.

• **JUDGE RICO:**
Antiguo compañero de Dredd. Su afecto mutuo terminó cuando Rico **se volvió un criminal y nuestro protagonista tuvo que juzgarlo**. *Entonces comenzó una relación bien distinta.*

• **JUDGE HERSHEY:**
El contrapunto femenino de la historia. **Una guardiana que ayuda a Dredd** *en su labor e incluso tiene ya su propia serie de cómics independiente.*

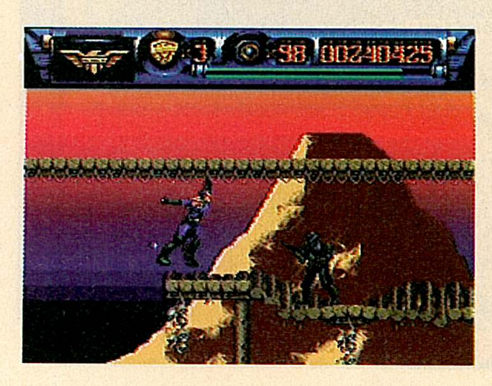








Radiografía de un arresto. *Cada vez que Dredd se enfrente a un enemigo, se pondrá en marcha un duro proceso de detención que dejará a la Ley Corcuera a la altura del betún. Después de unos disparos de aviso, la palabra 'guilty' (culpable) delatará al criminal. Entonces podréis elegir entre mandarle a comisaría o eliminarle de un tiro.*







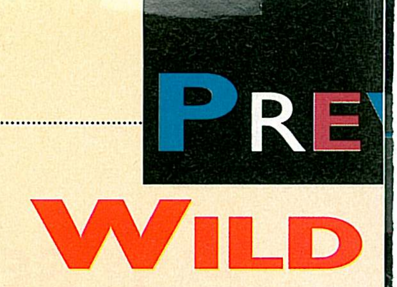
Así será la película del justiciero

Cuando el **Judge Dredd** es condenado a cadena perpetua por un crimen que no cometió, el camino hacia el poder queda expedito para **Rico**, el juez que se hizo criminal. Esta es, enormemente resumida, la trama que dará forma a la película basada en las aventuras de este guardián de la justicia que se estrenará el próximo verano. Con **guión** de **Steven De Souza**, que ya hizo el mismo trabajo para la versión cinematográfica de **Street Fighter**, y **dirigida** por **Danny Cannon**, **Judge Dredd** presentará al musculoso **Sylvester Stallone** y a **Armand Assante** en los papeles de **Dredd** y **Rico** respectivamente.

Como es de esperar en una película inspirada en un cómic de este género, los **efectos especiales** se harán **omnipresentes** en la acción, con una persecución a bordo de la **Lawmaster** (la moto de Dredd) por las calles de Mega City Uno entre los momentos estelares de la cinta. No es para menos, si tenemos en cuenta el presupuesto de **80 millones de dólares** con que se ha contado para hacer un film cuya licencia se compró hace nada menos que diez años. Por cierto, cuentan que en un principio el papel protagonista estaba reservado para Arnold Schwarzenegger. Por lo que se ve, la justicia del futuro será una cuestión de músculos.

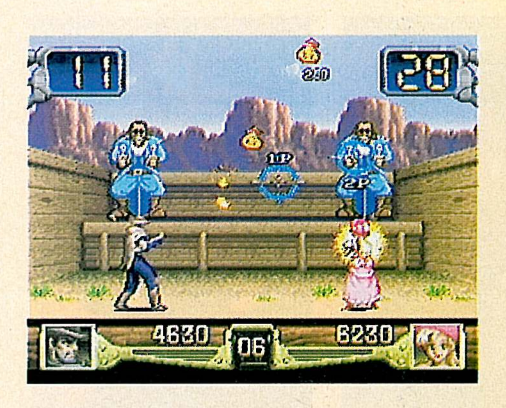
Stallone vuelve al futuro. *La ciencia ficción parece uno de los géneros favoritos del musculoso actor. Tras 'Demolition Man', ahora vuelve con un film en el que repite viaje al futuro y conversión a videojuego.*

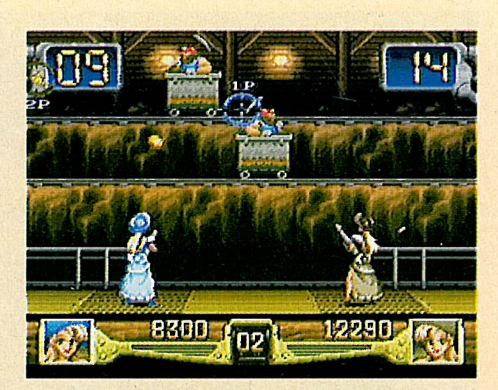
Los Jueces ya tienen cara. *Judge Dredd transformará en personas de carne y hueso a los personajes del cómic. La trama pondrá al propio Dredd (Sylvester Stallone) en el brete de verse acusado de un crimen. Detrás de todo ello estará la ambición de poder del Judge Rico, su rival.*

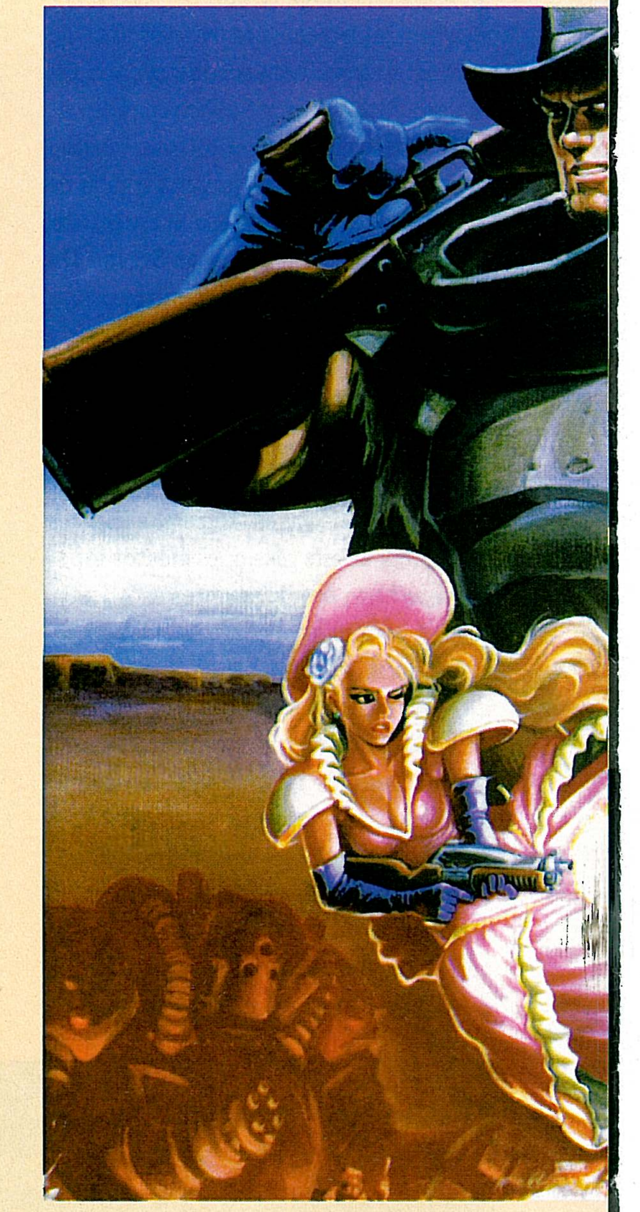


WILD

• Titus • Super Nintendo •







Más allá de Río Grande

Si estás dispuesto a demostrar que no existe nadie más rápido que tú a la hora de apretar el gatillo, prepárate para jugar con Wild Guns, la última delicia japonesa.

Como sabemos que eres de los que sienten absoluta devoción por el Far West, aquella lejana época en la que unos y otros se ajustaban las cuentas a base de tiros y no había más ley que la que imponían las pistolas, **Natsume** te ha preparado un súper cóctel de armas y acción, que recibe el nombre **Wild Guns**, armas salvajes para los más puristas, y está dispuesto a trasladar el espíritu y la filosofías Far West hasta nuestras consolas de 16 bits.

Rapidez y puntería serán los requisitos fundamentales que Wild Guns exigirá a todo aquel que ose introducir el cartucho en la Super. Ahora que si te rindes la primera, tranquilo, que para eso están pensados los **tres niveles de dificultad** entre los que podréis moveros.

Los **8 megas** de Wild Guns os trasladarán a un Far West tradicional en el que, no obstante, se han introducido elementos futuristas, tipo robots o ciertos armamentos. En él controlaremos a un **pistolero o pistolera**, a elegir por el jugado y en opción simultánea, con **objetivo disparar a todo aquello que se mueva**.

Los **tiroteos tendrán lugar en unos escenarios muy cuidados**, repletos de objetivos a los que apuntar (y disparar) y en los que no faltará detalle alguno, aunque también es cierto que muchos no tendrán ni tiempo suficiente para percatarse de eso, ya que Wild Guns no permite un instante de respiro.

El juego recuperará el espíritu de juegos tan clásicos como **Operation Wolf o el mismísimo NAM** 75 del NEO GEO. Antes habéis leído que la compañía encargada de su desarrollo es Natsume. Cierto, pero que no se nos pase comentar que a **Europa llegará vía Titus**, otra de las grandes que se ha hecho con una licencia súper jugosa y que no tardará en poner el juego en la calle, de la mano de SPACO.



Robots en el Oeste. *El toque futurista vendrá dado por la aparición de enemigos como éste, que como podéis ver, además de gigantesco acumula poderosas armas.*



Destrozar una cantina. *Esta será una de las misiones que deberéis completar a lo largo del juego, bien en solitario, o como en este caso, acompañado por un segundo pistolero.*



GUNS

• Disparos • 8 Megas • Mayo •





Una dama muy violenta. Una de los protagonistas del juego será una "delicada"señorita que sin embargo sabe muy bien defenderse por sí sola con ayuda de su revólver.



Escenarios de película. *En los distintos escenarios que van apareciendo a lo largo del juego, no faltará ni uno de los detalles que siempre aparecen en las películas de vaqueros.*



Modo versus. *Existe una segunda modalidad de juego en la que el jugador podrá comparar su puntería con la de la computadora, o bien con un segundo participante.*





Apunta, dispara y gana el torneo

La rapidez será fundamental a la hora de competir en el **modo torneo**. Esta modalidad se compone de tres pruebas en las que habrá que dar buena cuenta de un puñado de maniquíes, rocas y máquinas voladoras.

La puntuación final resultará de sumar el número de **objetivos alcanzados y el de ítems recogidos**. Por cierto, los ítems están escondidos en el interior de los rivales y sólo aparecerán al acabar con ellos.



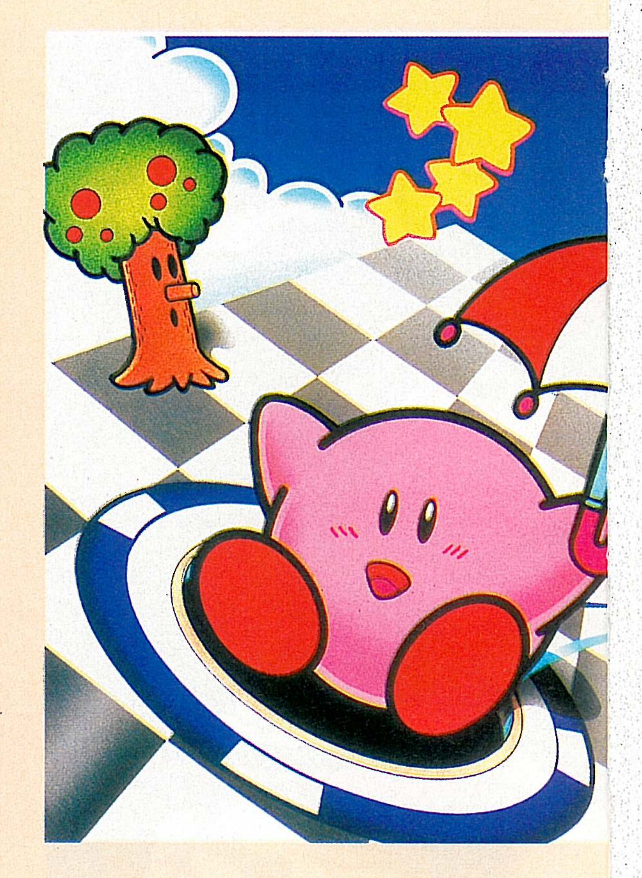


KIRBY´S DRE

• Nintendo • Super Game Boy •





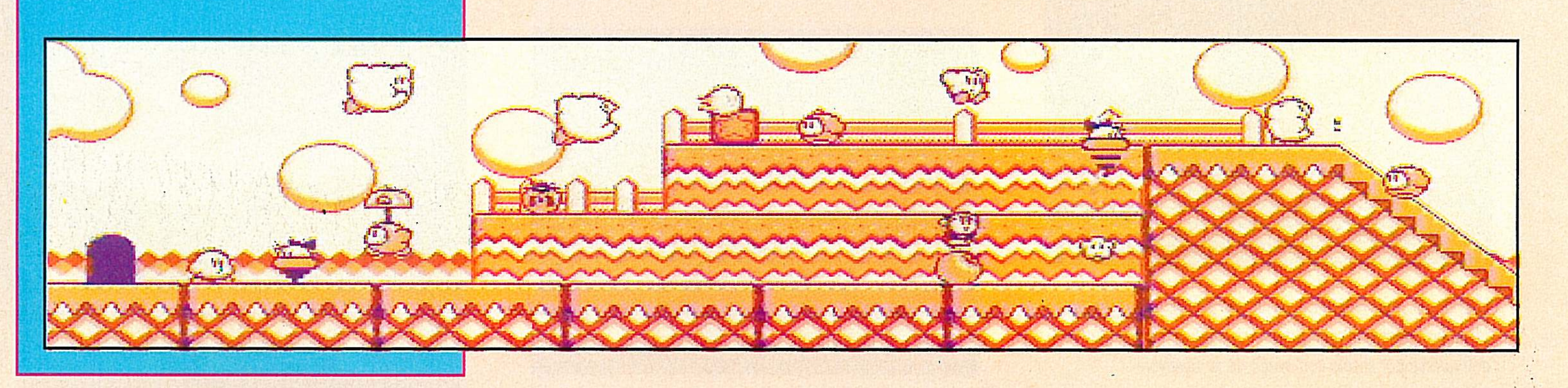


¡Vuelve y trae más hambre que nunca!

Os lo habíamos avisado. Tal y como dijimos en números anteriores, el desembarco de Kirby en las consolas Nintendo va a ser fulminante, y la segunda parte de sus aventuras en la portátil no hará más que confirmar sus intenciones. Fans del comilón, especies voladoras, ¿listos para la segunda invasión?

También se juega bien sin adaptador

En **respuesta a algunas cartas**, *aquí tenéis una muestra del* **aspecto** *que tendrá* **'Kirby's Dream Land 2'** *en la pantalla de vuestra* **Game Boy**, *sin adaptadores de por medio. La acción recordará bastante a la de la primera parte del juego y* **las novedades** *vendrán de la mano de los* **tres animales** *de los que os habla el recuadro de la otra página.*



Alguien debe haber echado un mal de ojo a las islas de **Dream Land**, porque, de lo contrario, no se explica tanta desgracia. Si **en la primera parte** fue el **rey Dedede** el que pretendía hacer la vida imposible a sus habitantes, **ahora** va a ser un tal **Dark Matter** el que lo intente, y para ello ha pensado **robar el arco iris que comunica las islas**.

Por suerte para sus habitantes, **allí habita** un personaje de aspecto orondo, que haría las delicias de Carlos Arguiñano por su glotonería y que ha logrado a pulso un lugar de honor en ese genial parnaso en el que habitan las mayores estrellas del mundo Nintendo.

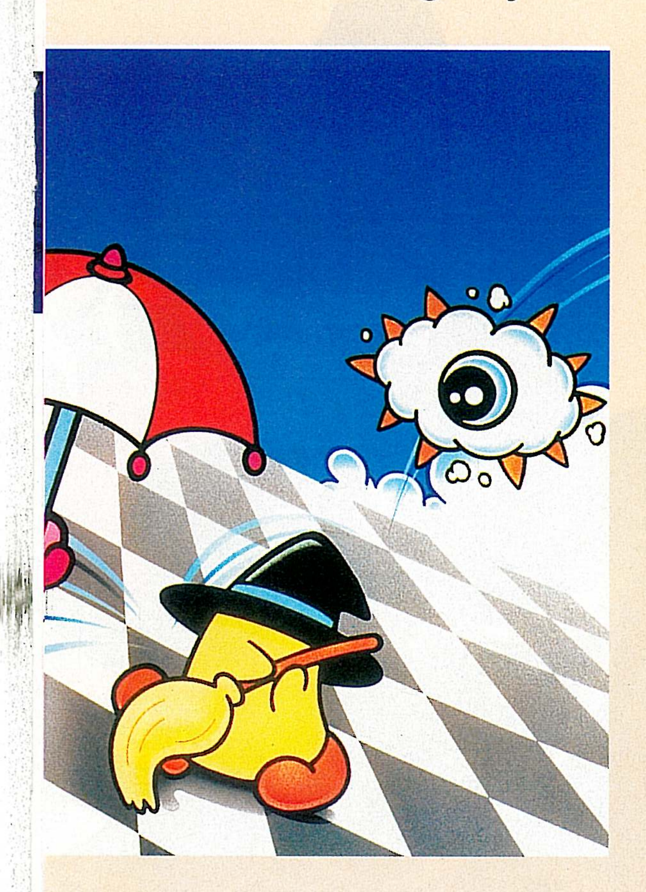
Es **Kirby**, por supuesto, el comilón que se erigirá en héroe del juego, reviviendo viejas **hazañas plataformeras** adornadas también por un sistema de fases muy al estilo Nintendo, **con multitud de puertas y habitaciones por investigar hasta conseguir** que la cifra **100%** figure **en alguno de los tres archivos** en los que se podrán salvar las partidas.

Claro, que también recibirá la ayuda de **tres nuevos amigos** que se ha echado para la oca-



AM LAND 2

• Plataformas • 2 Megas • Junio •

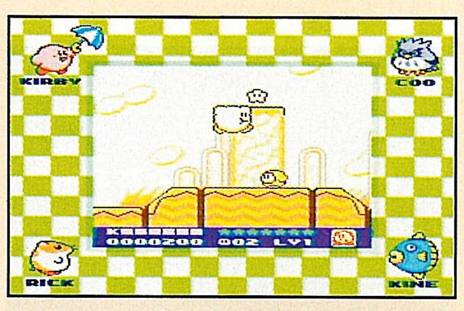


sión, aunque hemos preferido hacer un punto y aparte en este tema y dedicarles un recuadro independiente en la preview.

Por lo que se refiere al aspecto gráfico, **'Kirby's Dream Land 2'** nos llegará **programado para Super Game Boy**, lo cual dotará a la acción de un **pizpireto marco** y **notable colorido**. Pero los que no tenéis el adaptador no debéis preocuparos. El juego seguirá **fiel al estilo de la primera parte**, con sprites bien definidos y escenarios limpios y claros como pocos (un vistazo al mapilla de la izquierda).



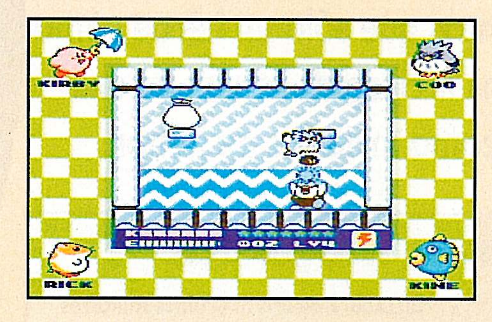
Kirby, en plan salvaje. *Bueno, quizás hemos exagerado. En cualquier caso, fijaos en los golpes que será capaz de dar.*



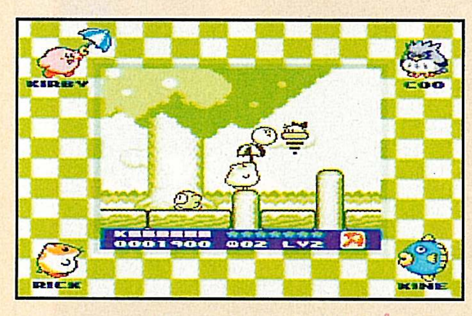
Kirby pasa de dietas. *Y seguirá tan zampón como de costumbre. Ved el tamaño que alcanza cuando come.*



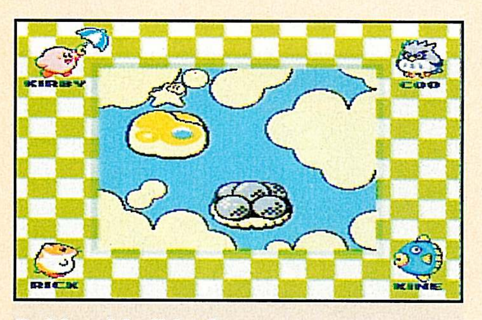
A los amigos, hay que ganárselos. *Los tres compañeros de Kirby habitarán en estancias guardadas por enemigos.*



Confiad en lo que os decimos. En todo caso, ya tendréis tiempo para comprobarlo personalmente porque no tenéis que esperar mucho. **El próximo mes** estará en la calle esta nueva aventura de **Kirby**. Y cuidado, que dicen que viene con más hambre que nunca.



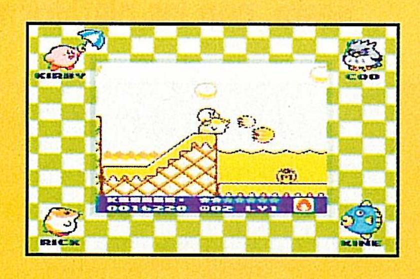
Un marco monísimo. *Viéndolo a través del Super Game Boy, el juego presentará este marco tan pizpireto.*

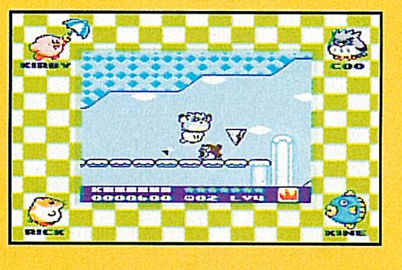


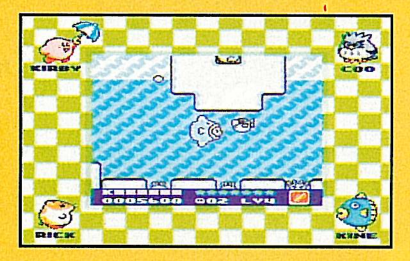
De isla en isla. *'Kirby's Dream Land 2' tendrá siete islas a modo de fases y podrá almacenar tres partidas diferentes.*

Kirby y compañía

Se llaman **Rick, Kine y Coo**, *son* **un hámster, un pez y un búho**, *y los tres acompañarán a Kirby en su nueva aventura Game Boy.* **Para conseguir su ayuda**, *el protagonista tendrá que* **vencer antes a algún que otro enemigo**. *Pero una vez que los encuentre, Kirby se aprovechará de las circunstancias y juntos formarán un* **equipo temible**, *con ataques específicos y todo. ¡Las ventajas de llevarse bien con los habitantes de Dream Land!*

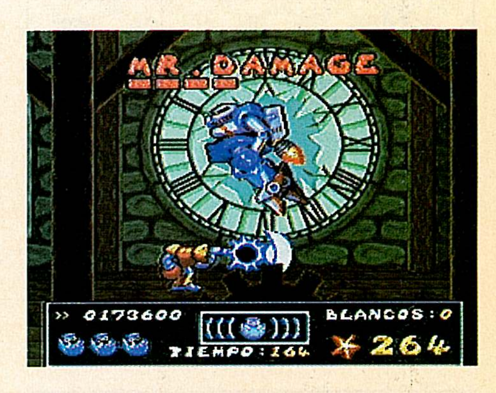








• Ocean • Super Nintendo •



El señor Daño. *Al llegar a la etapa final de cada isla, os tocará enfrentaros con un jefe de fase como el de la imagen.*



¡Entiendo los textos! *Una de las opciones os permitirá elegir el idioma en el que queréis leer los mensajes.*

Así es el robot que todos queremos tener

En un mundo dominado por los robots, Mr. Tuff alza su voz para proclamar a los cuatro vientos que sólo un héroe como él es capaz de transformar una arriesgada misión en una fiesta, con las plataformas como invitadas de honor.

La gran esperanza mecánica

La acción de **'Mr. Tuff'** *se situará en el* **año 2008**, *cuando* **todos los humanos** *se hayan trasladado* **a Utopía**, *un planeta como la Tierra, pero limpio de contaminación. Atrás quedarán* **sus robots**, *sometidos a la* **dictadura de seis androides militares** *residentes, cada uno, en una isla apartada.* **Su única esperanza** *de libertad será este simpático robot de demolición de la imagen. Su nombre es* **Mr. Tuff**.



Aunque siempre es doloroso perder viejos amigos, no hemos podido evitar llegar a un punto en que **la batidora** ya no nos inspira confianza, **la freidora** ha dejado de ser nuestra aliada y al **microondas** le miramos con mala cara. Quizás sean aparatos inocentes, pero es que después de ver el futuro que nos va a plantear **Ocean** en **'Mr. Tuff'**, uno no se fía ni de ese electrodoméstico de hace ya tantos años.

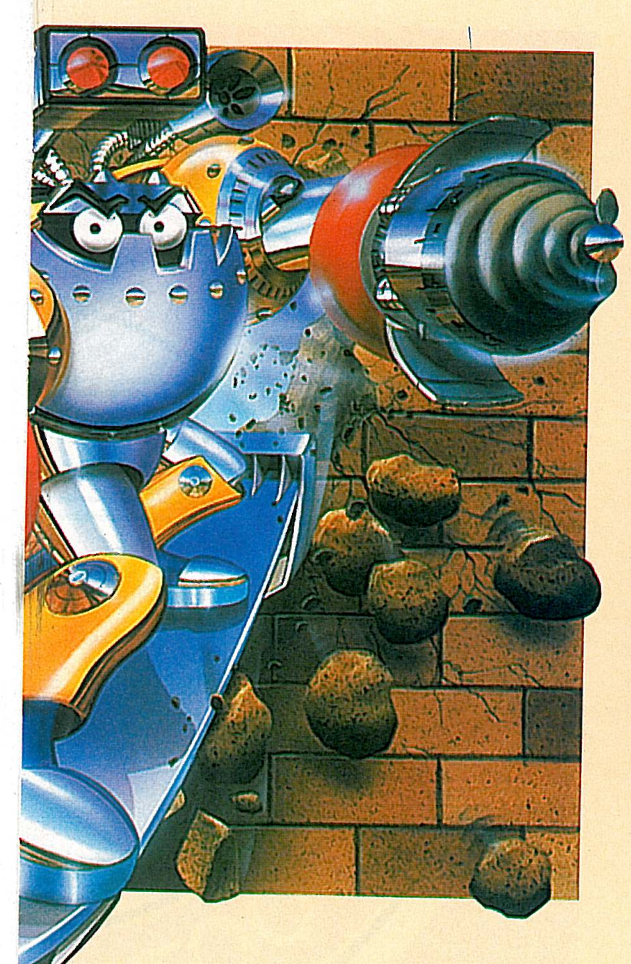
Semejante recelo hacia todo lo que tenga cables, tuercas y funcione a pilas nos lo ha creado este 'jueguecillo' plataformero que nos pondrá firmes ante **un mundo dominado por seis androides** a los que, por supuesto, tendrá que derrotar el robot protagonista (si queréis más detalles sobre el argumento, 'ojito' al cuadro).

Entre salto por aquí y escalón móvil por allá, **Mr. Tuff** tendrá que **hacer frente** a cuanto **enemigo mecánico** le salga al paso, haciendo uso de sus **orondos y demoledores puños**, pero tampoco se cortará a la hora de recoger



TUFF

• Plataformas • 12 Megas • Junio •



accesorios entre los que se contarán **un yo-yo, una taladradora o una sierra mecánica**, que para sí querría el protagonista de la 'Matanza de Texas'. Por lo demás, la acción transcurrirá entre **sprites simples** y **escenarios redondeados**, a los que no les faltará el aderezo de unos cuantos vehículos dispuestos para que **Mr. Tuff** cumpla la **misión** impuesta **al principio de cada nivel** (tranquilos, una opción os permitirá poner los **textos en español**): **destruir a base de puñetazos** los cimientos de los **edificios** en los que penetre, cada uno correspondiente a un nivel de la fase, y dentro de un tiempo determinado.

¿Conseguirá triunfar **Mr. Tuff**? ¿Podremos volver a prepararnos unas tostadas **sin recelar de la tostadora**? La solución, el mes que viene en vuestra revista favorita.





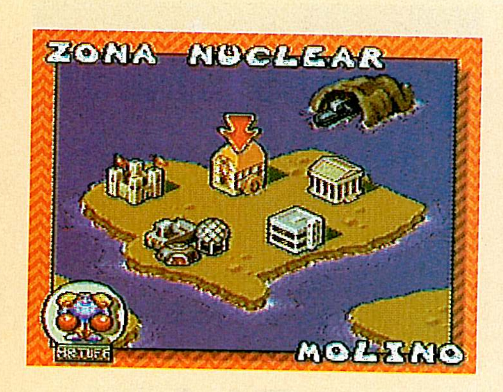
La división acorazada Ocean. *Durante la partida, el robot protagonista se pondrá a los mandos de diferentes vehículos. Este tanque será uno de los más espectaculares.*



Estrellita a estrellita... *Las estrellas que Mr. Tuff recogerá le servirán después para comprar en este 'mercadillo'.*



Simples, pero 'resultones'. *Los gráficos de Mr. Tuff se olvidarán de los detalles y optarán por un estilo más simple.*



Bienvenido, Mr. Firm

'Mr. Tuff' *tendrá un peculiar* **modo '2 players'** *que nos da pie para presentaros a* **Mr. Firm, un androide gemelo** *de nuestro valiente protagonista que será* **controlado por el segundo jugador**. *Pero hay un detalle muy importante aquí que debéis tener en cuenta, y es que lo curioso del caso será que ambos robots* **no estarán nunca presentes simultáneamente en pantalla**.

De esta manera, cada jugador tendrá que **esperar a que maten al otro para entrar en acción**, *con lo cual cada uno jugará su propia partida paralelamente a la del otro.*

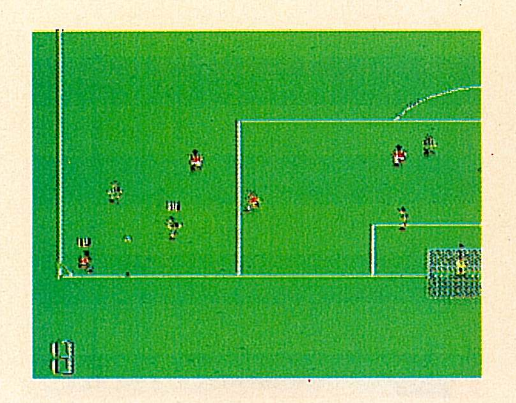


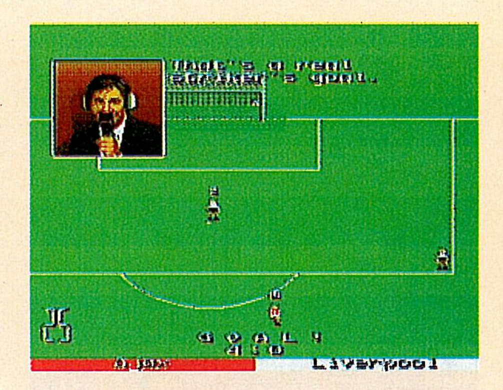




MANCHESTER UNITED

• Ocean • Super Nintendo







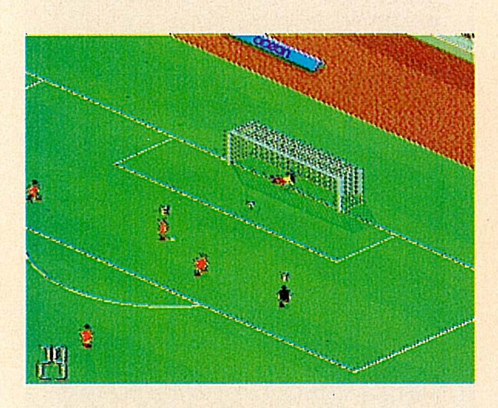
Si lo tuyo es el fútbol...,¡demuéstralo!

Los 'diablos rojos' de Manchester, que han arrasado en la 'Premier League' británica durante los dos últimos años, preparan ahora su asalto balompédico a los 16 bits de Nintendo de la mano de Ocean.

El **Manchester United** es, junto con el Liverpool, casi sin duda el equipo más representativo del **fútbol** que se practica en **Inglaterra**. Es además uno de los clubes más laureados internacionalmente, uno de los pocos que puede vanagloriarse de contener en sus vitrinas **un sinfín de trofeos**. Pues bien, a partir del **próximo mes de mayo**, este club va a ser un poquito más grande si cabe y más conocido, sobre todo allende sus fronteras, gracias a un **cartucho** futbolístico made in **Ocean** que llevará por título el nombre del equipo.

En los **ocho megas** que almacena, el **Manchester** será el principal equipo, el protagonista, pero no el único ya que se verá acompañado por las más grandes y **prestigiosas escuadras del continente**, además de **selecciones** integradas por las **estrellas** de cada una de las **ligas europeas**, un equipo compuesto por los mejores futbolistas que juegan en Europa y, por si esto os pudiera parecer poco, incluirá además un **equipo de viejas glorias** con el que podrán disfrutar los más nostálgicos de la casa.

Múltiples competiciones, entre las que estarán la Liga europea de Campeones o la mismísima Liga inglesa, un buen número de **posibilidades estratégicas** y una enorme **cantidad de diversión** estarán en vuestras manos a finales de la presente primavera. Así que, ya sabéis, si lo vuestro es el fútbol, queda muy poco para que podáis demostrarlo.



El delantero dispara y... *Las ocasiones de peligro no dejan de sucederse en cada una de las porterías. La pelota circulará en muy poco tiempo de un área a otra.*



¡Gooooooool! *Cada vez que consigáis perforar la meta contraria, aparecerá la imagen digitalizada de un comentarista que narrará la jugada.*

CHAMPIONSHIP SOCCER

• Deportivo • 8 Megas • Mayo •

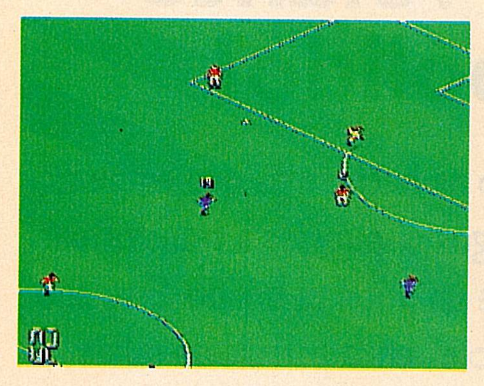




Con dos vistas del juego. *Dispondremos de dos perspectivas diferentes de juego. Una cenital, que es la que veis en la pantalla de arriba, y otra oblicua (abajo). El objetivo no es otro que no perder ni un detalle del partido.*



Laudrup, un gran jugador. *Cada uno de los jugadores se acompaña de un amplio informe en el que se detallan todas sus cualidades y características. Elegir bien a cada uno de los players será vital a la hora de jugar.*



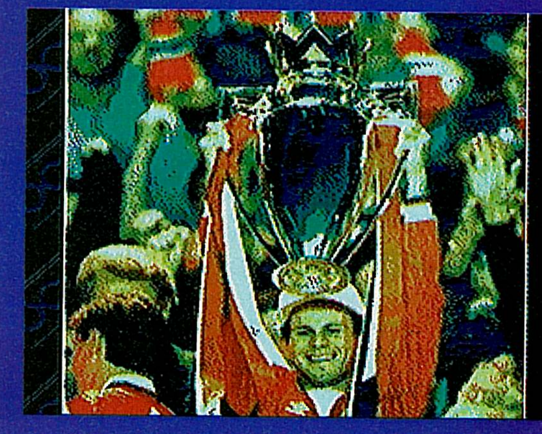
Pequeños pero matones *El tamaño de los futbolistas tirará más al de los Sensible boys que a los de FIFA Soccer. Chiquitos pero con un entusiasmo brutal.*



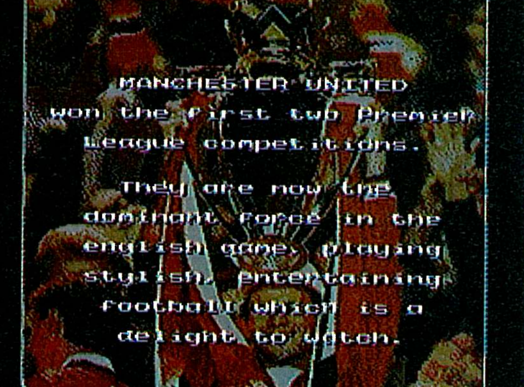
Ante ustedes: los 72 equipazos. *Aunque con primacía de equipos ingleses, lo cierto es que disfrutaremos con la mayoría de los prestigiosos clubes del fútbol europeo.*

Manchester United: un clásico en Europa

El Manchester United es actualmente **el equipo más** representativo del fútbol **británico**. En sus filas se encuentran **algunos** de los **mejores jugadores de Europa** como Ryan Giggs, Paul Ince, Mark Hughes y, el ahora más famoso que nunca, Eric Cantona. Ligas, Copas inglesas, Copas de Europa y una **multitud de trofeos internacionales** han hecho grande a un club que pretende serlo también en la Super.



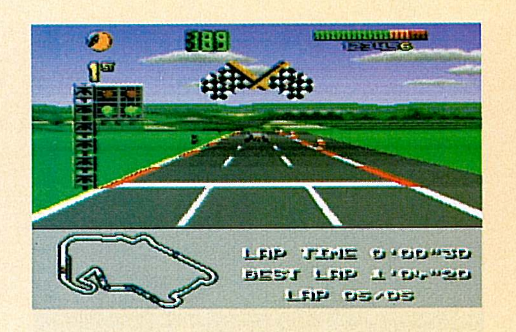




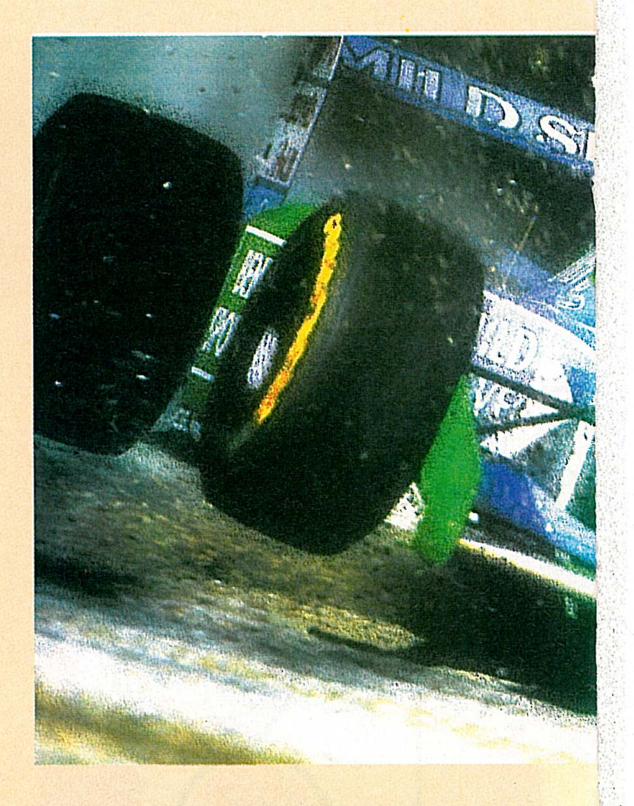


F-1 WORLD CHAM

• Domark/Acclaim • Super Nintendo •







¿Sabes lo que se siente al volante de un bólido?

El gran circo automovilístico no ha hecho más que empezar, pero ya llegan los primeros juegos dispuestos a transformar vuestro mando en el volante de un potente bólido. Este año Acclaim va a conseguir la "pole" en la parrilla de salida gracias a un juego basado en el campeonato auténtico.

Acostumbrada a la velocidad

La Super es una consola acostumbrada ya a **las carreras**. *Títulos como* **'Nigel Mansell's World Championship'** *ya os permitieron disputar el* **Campeonato de Fórmula 1**, *pero la velocidad también ha estado presente en otros muchos entre los que se podría citar el excelente 'Top Gear 2', 'Stunt Race' y su chip FX, o las competiciones más alocadas del 'Rock'n'Roll Racing' o 'Motorratones de Marte'.*

Ya ruge el motor y los neumáticos echan humo. Todo está a punto para que el bólido comience a rodar. Una suave presión sobre el acelerador y... nuestro magnífico Seat 131 comienza su viaje diario hacia la redacción, donde el **'F1 World Championship Edition'** aguarda para ser presentado en público.

El juego será la secuela del **F1** aquél que, pese a no aparecer para Super, sí hizo sus pinitos en la Mega Drive. Esta vez la reciente sociedad formada por **Acclaim y Domark** no quiere dejar fuera a los usuarios **Nintendo**, con lo que esta



'Championship Edition' está a punto de convertirse en **el primer juego que Domark programa para la Gran N**.

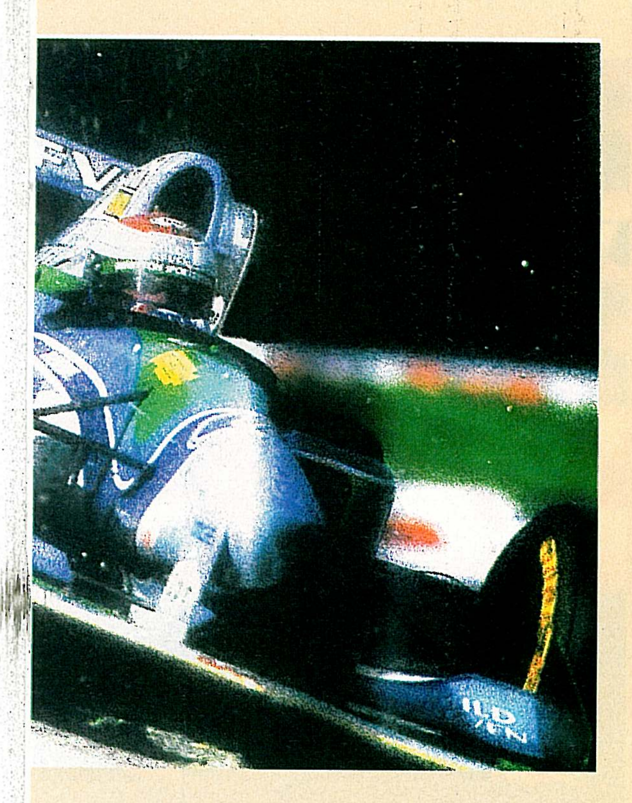
La 'cosa', claro, va de carreras de Fórmula 1. Lo que ocurre es que el programa se basará **en el campeonato real**, con lo que disputaremos la competición en los **mismos circuitos** y con **coches** pertenecientes a las **escuderías de verdad**, conducidos por **doce pilotos**, ele-





PIONSHIP EDITION

• Carreras • 16 Megas • Mayo •

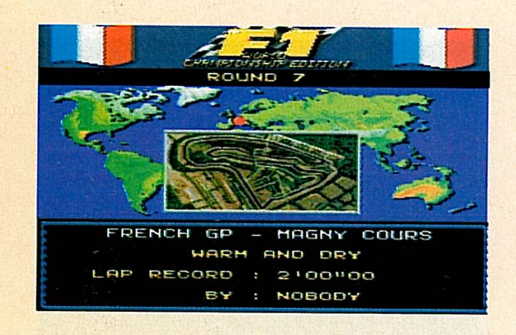


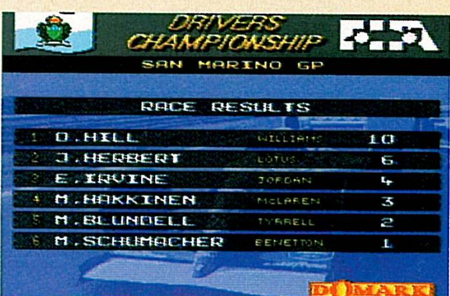


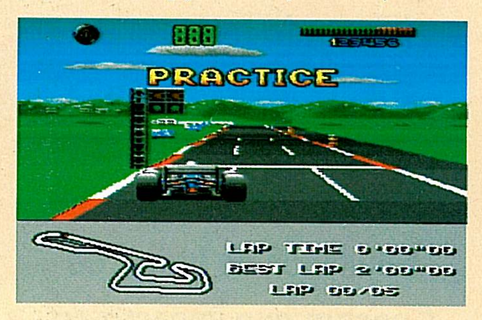
Información en carrera. *El panel de la parte de abajo os dará toda la información que necesitéis durante la carrera.*



Dos en la carretera. *Como es costumbre en este tipo de juegos, el modo dos jugadores se disputará con 'split screen'.*







gidos entre la flor y nata, que estarán presentes en la parrilla de cada carrera.

Por lo demás, las características del juego serán las clásicas en los cartuchos de este tipo, con **perspectiva trasera, cambio manual o automático a elegir, split screen** para las partidas a dos jugadores, sistema de puntos para los primeros en la meta en el modo de campeonato, y hasta un modo ***knockout***, en el que habrá que entrar sexto como mínimo para poder disputar la siguiente prueba. Ya podéis ir comprando vuestros cascos y el mono de competición.



¿Dónde te dieron el carné? *El modo 'knockout' os obligará a entrar entre los seis primeros para poder continuar.*



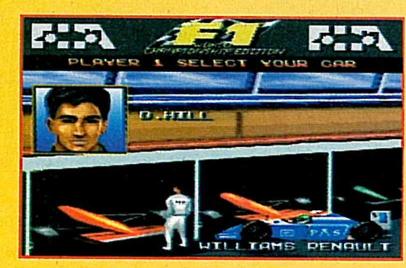
Parada y fonda. *Cada vez que paséis por meta, tendréis la oportunidad de entrar en boxes para cambiar neumáticos.*

Los mejores del circuito

Alesi, Hill, Schumacher, Blundell o Fittipaldi *serán los nombres de algunos de los* **doce pilotos** *que estarán a vuestra disposición en* **'F1 World Championship Edition'**. *Si estáis un poco al tanto de la actualidad de la Fórmula 1, sabréis que éstos son los primeros espadas de* **las escuderías más importantes** *del momento. El poder controlarlos y enfrentarse a ellos durante el juego será, por tanto, todo un lujo sólo al alcance de los mejores volantes.*









SOCCER

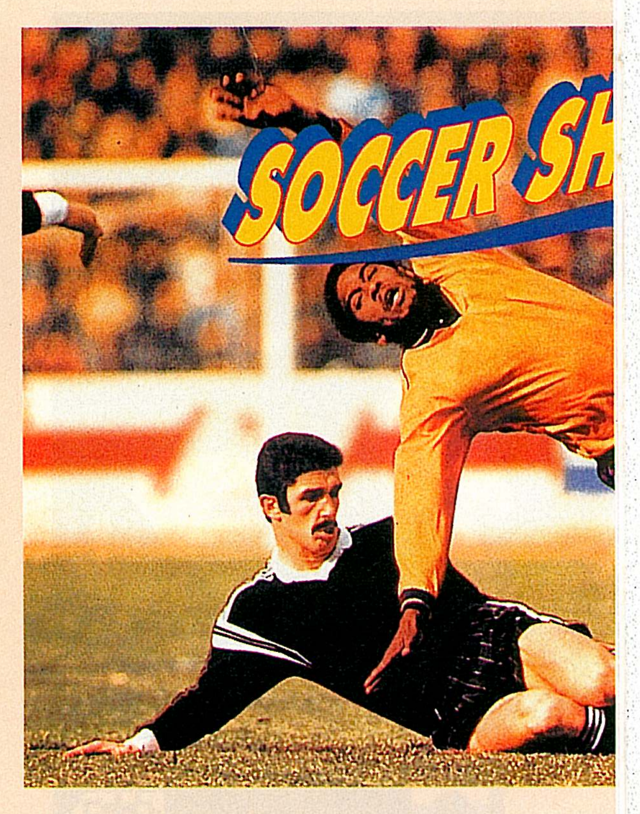
• Capcom • Super Nintendo •



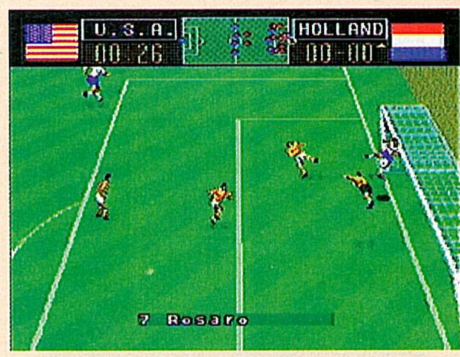
Buenos sprites. *Los jugadores de este juego tienen un tamaño casi perfecto, ideal, como podéis ver en la imagen.*



¡Gooool de México! *Con una poquita de práctica, conseguiréis trazar multitud de jugadas que acaben en gol.*



Los yanquis también se vuelven locos por el 'soccer'



Espectacular tanto. *El extremo centra desde la derecha con efecto, la pelota sobrepasa al portero y en la línea de gol, el delantero remacha el tanto.¡Qué espectáculo!*



Cambio de perspectiva. *A la hora de ejecutar los penaltis, la perspectiva del juego cambia para ofrecer una vista desde detrás de la meta.*

Nintendo marcará un gran tanto el próximo mes de junio cuando lance en nuestro país el simulador de fútbol de Capcom que impactó en los Estados Unidos

El fútbol continúa siendo el **deporte rey**, ya no sólo en nuestro país, sino también en una buena parte del resto del mundo occidental, y eso es algo que **las grandes compañías del sector del videojuego tienen bastante claro**. Por ello están saliendo al mercado, casi continuamente, cartuchos que, en mayor o menor medida, plasman las características y virtudes principales de este deporte, con el fin de **saciar las ansias deportivas de los consoleros** más avezados.

La última compañía que se ha apuntado a esta tendencia es **Capcom** con su título **'Soccer Shootout'**, un 12 megas que vio la luz hace ya



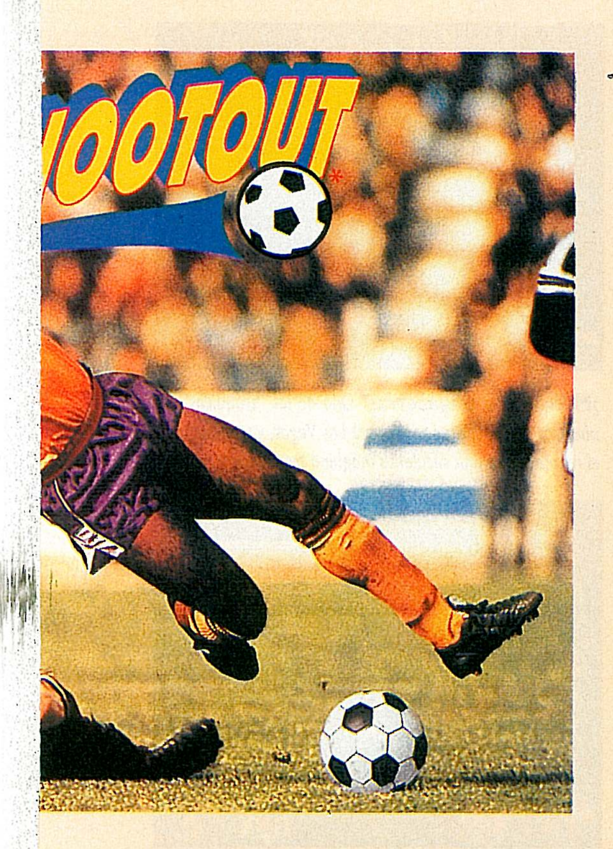
algún tiempo en Norteamérica y que tiene previsto debutar en España, vía Nintendo, **a principios de verano**.

Con él, el fútbol internacional, o *soccer* como dicen los yanquis, volverá a la **Super** para mostrarnos **partidos** verdaderamente **rápidos y trepidantes**, en los que la pasión y la intensidad no se perderán en ningún momento. Además, podréis disfrutar de las excelencias de unos **futbolistas** capaces de realizar espectaculares **tijeretas**, **peligrosas maniobras de deslizamiento** para robar el balón, **cargas con el hombro y acrobáticas estiradas** para detener la pelota.



SHOOTOUT

• Deportivo • 12 Megas • Junio •





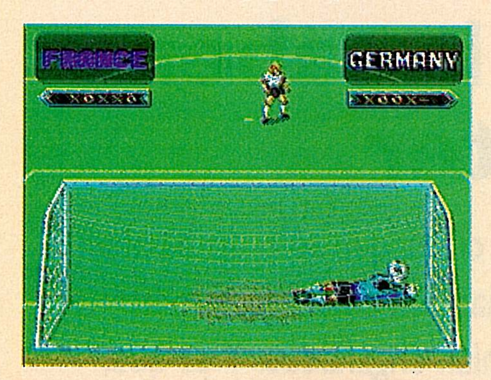
Doce equipos internacionales, que representan a las mayores potencias en el mundo balompédico, **competirán en un solo partido o a lo largo de una temporada completa de 22 o 44 partidos.**

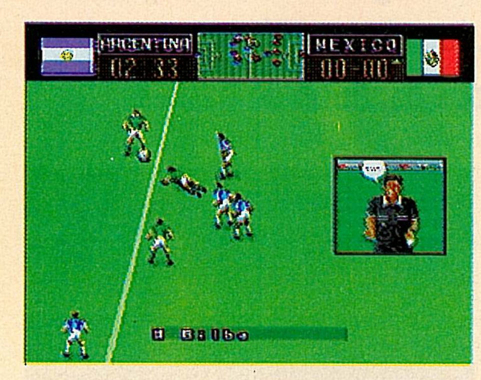
Soccer Shootout incluirá además **seis modalidades de juego** diferentes para escoger: **Exhibición, Temporada Completa, Lanzamientos de Penalti, Partidos de las Estrellas, Entrenamientos y Fútbol 'Indoor'**, total casi nada.

Lástima que la *preview* se acabe porque para conocerlo con más detalle tendréis que esperar un mes, que tampoco es tanto.



¡Qué tijereta! *Las jugadas espectaculares estarán a la orden del día en este fantástico juego de Capcom.*





Amonestación verbal. *Las faltas leves serán sancionadas por el árbitro con una pequeña regañina al jugador.*



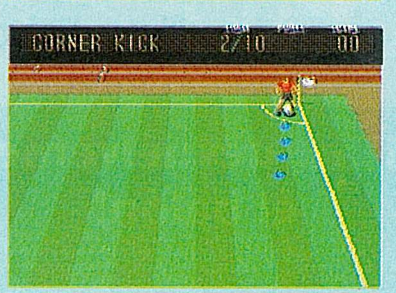
No hay fuera de juego. *Los atacantes podrán presentarse solos en el área, sin temor a caer en el fuera de juego.*

Cinco pruebas para entrenar

Para ganar los partidos será necesario **practicar** *primero* **movimientos básicos,** *como el regate, el disparo a puerta, los córners, faltas y robos de balón. Si los dominas, serás el nº 1.*





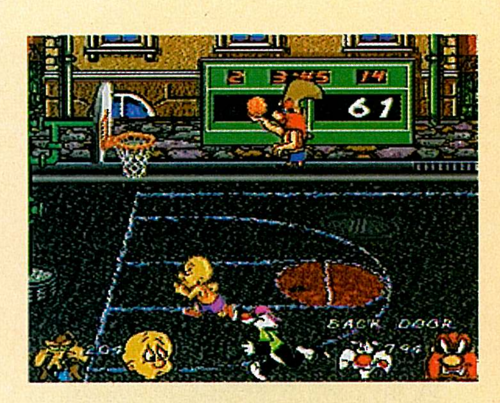


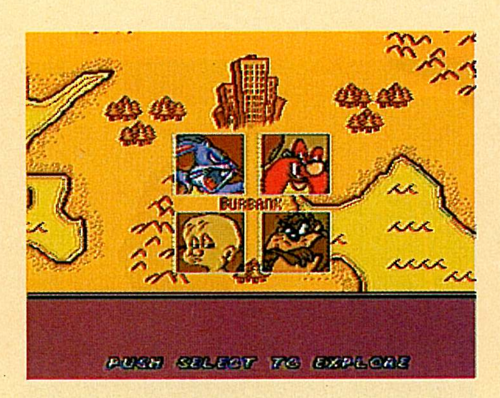


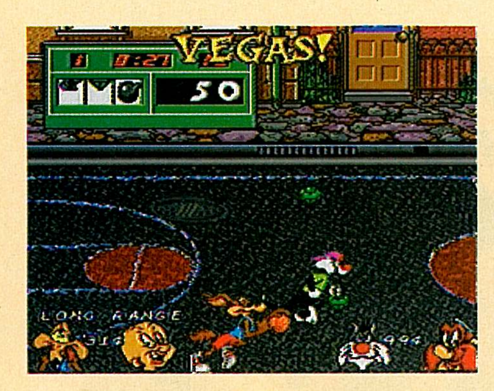


Looney Tunes

• Sunsoft • Super Nintendo •



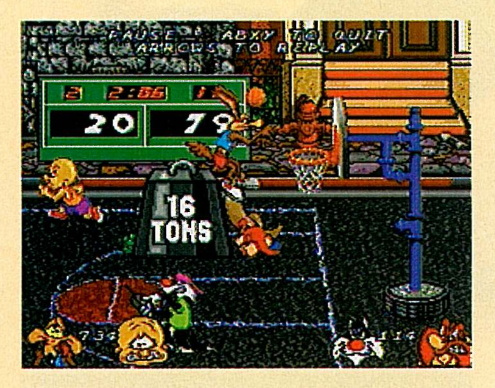




¿Marcador o tragaperras? *Uno de los "truquillos" de nuestros protagonistas se llamará Las Vegas, y transformará el marcador en una suculenta máquina tragaperras.*

Los 'cartoons' también la saben meter

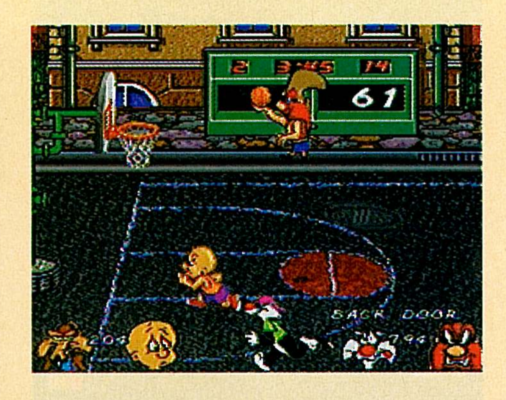
Hasta hoy nos habían hecho creer que sólo dominaban el mundo de las plataformas. Sin embargo, pronto descubriremos que nos tenían engañados. Y es que, tras terminar su jornada laboral, los chicos Warner se calzan las zapatillas y disputan locos partidos de basket.



Una defensa de peso. *Un peso de 16 toneladas caerá sobre la pista al efectuar esta defensa "marca Acme".*

¡Taz, devuélveme el balón!

No es que el **Demonio de Tazmania** *se haya vuelto más loco que de costumbre, no. Lo que os mostramos es una más de las muchas trastadas que harán los peculiares jugadores de* **'Looney Tunes Basketball'**. *Atar un* **cohete al balón, convertirlo en pastel y lanzárselo a la cara** *al contrario, o* **disparar a la bola con un trabuco** *son algunas actitudes habituales en esta cancha callejera de la* **Warner**.





Que **Sunsoft** vaya a sacar un **juego con los personajes de la Warner** como protagonistas no es una noticia muy impactante, la verdad. Es algo a lo que ya nos tiene acostumbrados con títulos como **'Bugs Bunny Rabbit Rampage'**, **'Duffy Duck. The Marvin Missions'** y algún otro que todavía no ha llegado a nuestro país, como **'Speedy Gonzales. Los Gatos Bandidos'**.

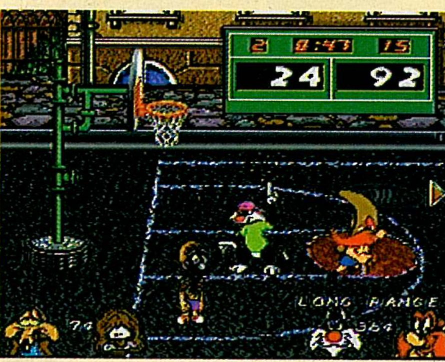
Sin embargo, lo que sí entra dentro del género de lo increíble es ver a **Elmer Gruñón con**



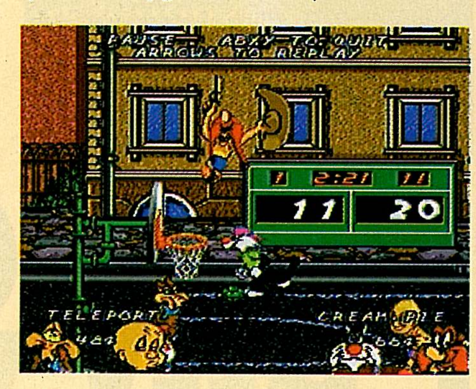
BASKETBALL

• Deportivo • 16 Megas • Finales de mayo •





¡Está 'on fire'! *Sí, pero no como en el 'NBA Jam'. La explosión que ha sufrido Elmer es una muestra de las trastadas que se harán los jugadores durante los partidos.*



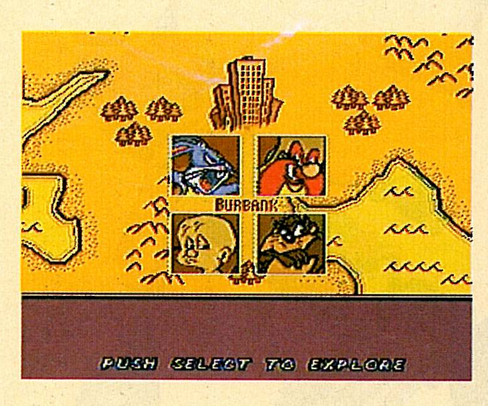
Quiero verlo de nuevo. *Mates como éste de Yosemite Sam podrán verse repetidos después de pausar el juego.*

zapatillas deportivas, a **Yosemite Sam en pantalón corto y al Marciano Marvin botando un balón**. Os aseguramos que, tras plantar un hijo, escribir un árbol y tener un libro es algo que nadie debería dejar de hacer en su vida. Es broma, evidentemente, pero no por ello este **'Looney Tunes Basketball'** va a dejar de ser **uno de los cartuchos más divertidos y pintorescos** del momento.

Como ya habréis deducido, la acción consistirá en **partidos callejeros de dos contra dos**, disputados por la flor y nata de la casa **Warner**. Y ya os imaginaréis la que pueden liar cuatro de estos *cartoons* con un balón y dos canastas de por medio. ¿Queréis pistas? Pues nada, que podrán tirar como es lógico, pasar como es normal, defender como es obligado y hasta correr propulsados por el turbo como es de recibo. ¿Dónde estará lo extraño entonces?

Es que lo que **va a romper moldes serán los lanzamientos especiales, travesuras, perrerías y trastadas múltiples que se harán los jugadores entre sí**, obviamente controlados por vosotros, para que os **desterniÍléis de risa** durante los partidos.

Nosotros ya hemos podido disfrutar a fondo en la redacción. Ahora, se acerca vuestro turno para **enloquecer** sobre la cancha **con 'Looney Tunes Basketball'**.

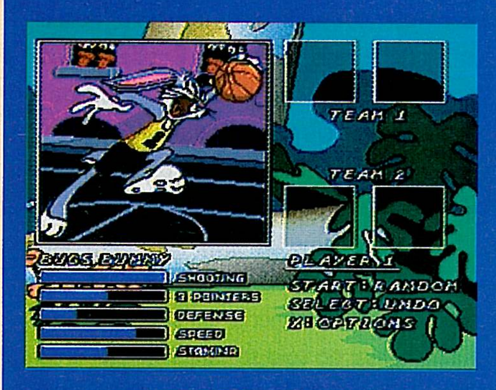


El torneo más divertido. *El modo torneo enfrentará a dos de los personajes contra el resto, pero también podréis jugar partidos de hasta cuatro jugadores con un adaptador.*

Los ocho mejores del Draft

Bugs Bunny, el Pato Lucas, Elmer Gruñón, el Coyote, el Demonio de Tazmania, Yosemite Sam, Silvestre y Marvin el Marciano. Como plantilla de un equipo de baloncesto no está nada mal, ¿eh? ¡Cuántos equipos sueñan con tenerlos!

Ellos serán **los ocho personajes** que podréis elegir para jugar **partidos de hasta cuatro jugadores** si tenéis el adaptador necesario, o disputar también un torneo que enfrentará a **dos de ellos** contra el resto de baloncestistas. Si conocéis las características de cada personaje, no os sorprenderéis con sus actitudes.







SUPER STARS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

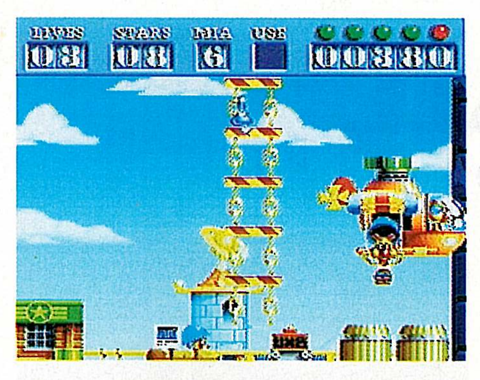
Putty Squad

Otra manera de enfrentarse a 'los malos'

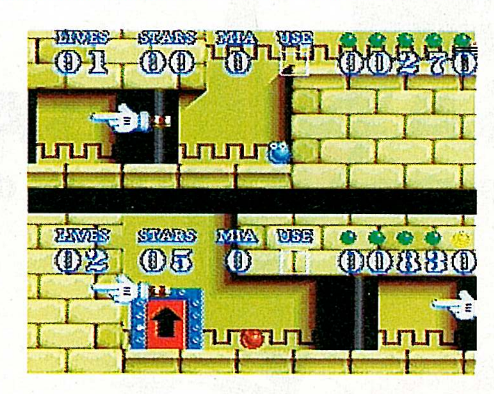
Tras un larguísimo periodo de dura y violenta confrontación, los **Putties** vieron desolados cómo su **país era invadido** por diabólicas fuerzas guiadas por un **maligno brujo**. ¿Qué, cómo? ¿Que no sabéis lo que son los **Putties**? ¿Que si son una nueva marca de chupa-chups? No, no, ni mucho menos. Los tiros, y nunca mejor dicho, van por otro sitio.

Vayamos por partes. Los **Putties** son unos seres increíbles, son **pequeños, 'redonditos' y gelatinosos**, casi como las gominolas, que atesoran una serie de cualidades muy especiales gracias a las que **pueden alargarse, rebotar, fundir su cuerpo, absorber a las personas y objetos que deseen, hincharse como globos y elevarse, serpentear y**, cuando están verdaderamente *cabreados*, **lanzar violentos puñetazos** capaces de noquear al más pintado. Así son los **Putties**, simpáticos y 'graciosillos' cuando están tranquilos, y enormemente eficaces e inteligentes para destrozar al enemigo cuando las cosas se ponen feas. ¡No os dejéis llevar por las apariencias!

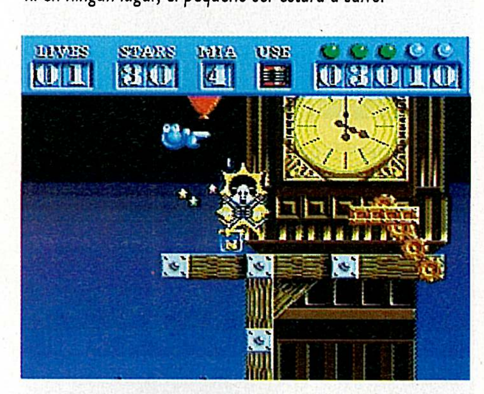
Pues bien, como iba diciendo, tras veinte años de lucha, el pueblo **Putty** fue invadido por las fuerzas diabólicas del brujo **Scatterflash**, el cual no sólo se conformó con el saqueo de la zona y su reparto entre sus secuaces, sino que

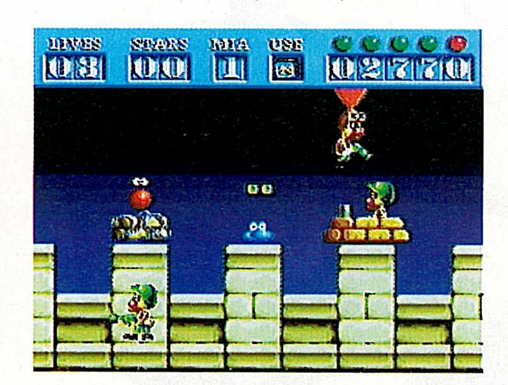


Ataque paracaidista. *Los enemigos llegarán desde cualquier sitio para acabar con Super Putty. En ningún momento, ni en ningún lugar, el pequeño ser estará a salvo.*



Juntos, pero no revueltos. *Dos jugadores pueden participar al mismo tiempo en la búsqueda de todos los Putties que se encuentran desaparecidos por los campos de batalla.*









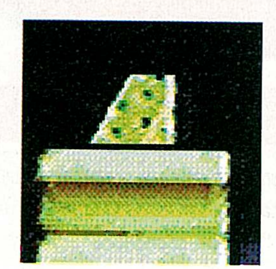
Sigue a la mano. *Una vez que Super Putty ha recogido a todos los M.I.A. del mapa, aparece una mano salvadora que nos indica el lugar en el que se encuentra la puerta de salida.*

ILLUSION of TIME





Cuadro de iconos o cómo ganar la guerra más loca del videojuego sin pasar por West Point



Queso. *Funde a Super Putty cuando se aproxime a uno de estos trocitos verdes, viéndose transportado a otros lugares secretos del campo de batalla.*



Careta. *Gracias a esta nariz, gafas y bigote falsos, podrá pasearse tranquilamente frente a sus enemigos ya que éstos no le dispararán en ningún momento.*



Escudo. *Detrás de él, estará protegido de todos los ataques que le envíen. Lástima que sólo resulte eficaz durante un breve espacio de tiempo.*



Cubo de Basura. *Dispositivo de emergencia para llamar a un agente secreto, quien, disfrazado de cubo de basura, dará un valioso objeto a Super Putty.*



Astronauta. *Este hombre, venido de no se sabe dónde, va regalando vidas por los lugares por los que transita. Al verle pasar, tócale y te concederá una.*



Nitro. *Al absorber este ítem, podrá crear sus propias bombas, las cuales pueden ser usadas para destruir fortificaciones hechas de bolsas de arena.*



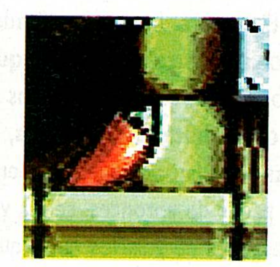
Pacifistas. *Estos tipos abundan en las fases de bonus y también deben ser liberados por Super Putty. Como gratificación concederán cinco estrellas.*



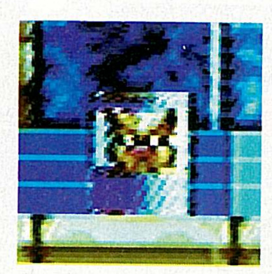
Estrellas. *Están presentes a lo largo de toda la zona de conflicto. Al recoger 40, se convierte en Putty Terminator, destruyendo todo lo que haya en su camino.*



Cápsula. *Al capturar este ítem, aparecerá la Cápsula Espacial de Super Putty con la que podrá volar por el campo de batalla durante un tiempo limitado.*



Chili. *Con este chili rojo y picante, podrá derribar y destruir a todos aquellos enemigos a los que se acerque. Se puede decir que le hace intratable.*



Comida de gato. *Super Putty puede absorber esta lata y lanzarla luego donde queramos que aparezca el gato Dweezil, para luego saltar sobre su barriga.*



El Tío Ted. *Aparece al recoger una nota musical. Con su mesa de mezclas, elabora una música que paraliza la actividad de determinados enemigos.*



Gafas de Rayos X. *Gracias a la acción de estas gafas, Super Putty podrá ver donde se encuentran las puertas que conducen a nuevos lugares.*



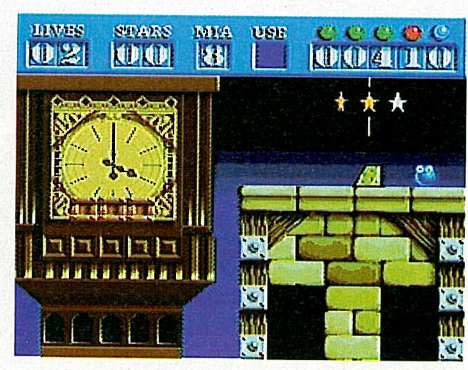
Comida. *La ONU ha lanzado en paracaídas cajas por toda la zona. Contienen alimentos de todo tipo que resultan necesarios para poder sobrevivir.*



Dispara misiles. *Gracias a la recogida de estrellas, mejorarán notablemente las habilidades de Super Putty a la hora de enfrentarse a sus enemigos.*



No faltan las fases de bonus. *A lo largo del campo de batalla, encontramos puertas hacia diferentes escenarios en los que podremos recopilar un buen número de estrellas.*



¡Atención al queso! *Cuando estés frente a pedazos de queso como el de la pantalla, funde a Super Putty y aparecerás en lugares secretos e inaccesibles con gratas sorpresas.*



Dweezil también pone bombas. *Pues este 'gatito' no resulta tan pacífico como puede aparentar, ya que, además de dar patadas, también coloca peligrosas bombas.*

Putty Squad





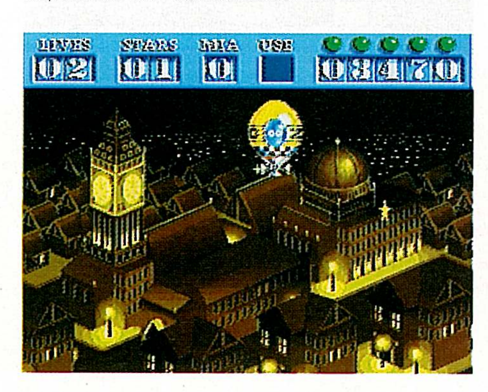
además, con la más absoluta crueldad, obligó a todo **Putty** viviente a abandonar el país.

Ante esta postura, la ONU decidió enviar de inmediato a esos territorios un pelotón de élite compuesto en su integridad por **Putties**, que son los que mejor conocen el terreno, para rescatar a todos los que resultaron prisioneros de las fuerzas del brujo y que popularmente se conocen como **M.I.A.**, es decir, perdidos en acción.

El nombre de este cualificado escuadrón no podía ser otro que **Putty Squad**. Sus valerosos miembros serán lanzados sobre **14 campos de batalla diferentes, que engloban las 54 misiones** que se deben llevar a cabo; y a partir de entonces, seréis vosotros los encargados de guiarlos hasta que encuentren a todos sus compatriotas.

Utilizando las habilidades anteriormente mencionadas, los **Putties** tendrán que sortear los ataques no sólo de los **soldados enemigos** que se encuentran armados con rifles, granadas e incluso morteros, sino también los de **gusanos, nidos de cucarachas, robots, peces, cangrejos...** y en definitiva toda una auténtica fauna que se encuentra al servicio del despiadado brujo. **Los ataques llegarán desde tierra, mar y aire**, con lo que el juego no concede respiro alguno al intrépido jugador que se atreva con él.

A lo largo de los escenarios se encuentran dispersas **multitud de estrellas** que los **Putties** deben recoger para **conseguir nuevos poderes** más letales aún de los que ya de por sí poseen. Precisamente, **las fases de bonus** que aparecen en el transcurso del juego están dedicadas casi exclusivamente a este fin.



Rescates 'complicadillos'

Super Putty no lo tiene nada fácil. *Como podéis ver en este mapa que muestra una de las fases del juego, nuestro héroe debe enfrentarse a peligrosas misiones para rescatar a sus* **compatriotas**, *que son los de* **color rojo**. *Todo tipo de trampas, enemigos y dificultades jalonan su camino hasta gritar eso de:* **"misión cumplida"**.







R.I.P. *Así es la angelical forma de morir que tiene nuestro protagonista al consumirse sus cinco puntos de energía.*



Napalm el gato. *Sólo una gran explosión podría acabar con él. De sus bolsillos caen alimentos cuando se le golpea.*



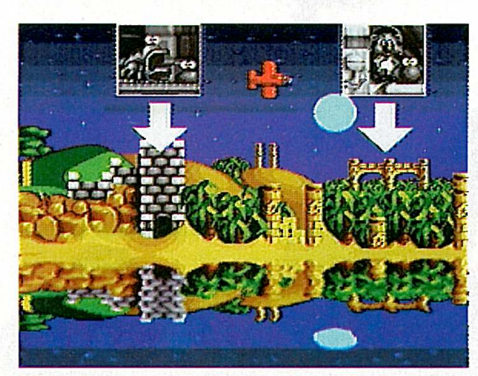


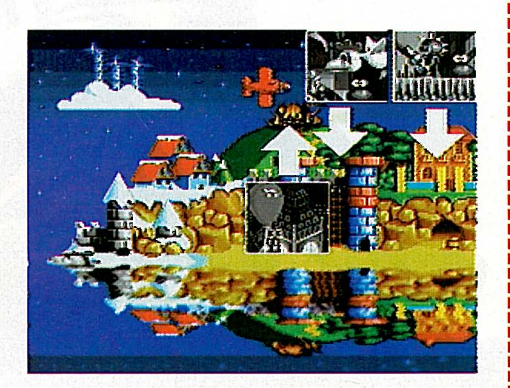


Zonas de combate



El juego está dividido en **14 campos de batalla diferentes** *a lo largo de los cuales van apareciendo los* **54 escenarios** *por los que* **Super Putty** *tiene que desenvolverse. Estos escenarios muestran* **lugares** *tan* **variopintos** *como templos, minas, el cielo de la ciudad, laboratorios de locos científicos o las mismísimas profundidades marinas. Todo un espectáculo.*







OCEAN
System 3

Megas: **12** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
En las guerras no todo son disparos y muertos. Ocean está dispuesta a mostrarnos una batalla en la que las plataformas son los elementos fundamentales.

• Desarrollo:
Completar 54 fases rescatando a los Putties rojos que aparezcan. Al recoger a todos los de un sector, una puerta roja nos transportará a la siguiente fase.

• Tecnología:
Lo más destacado en este sentido son sus gráficos y fondos, que otorgan al juego una excelente sensación de profundidad y volumen.

• Duración:
54 misiones asustan al principio. Pero, qué va, no penséis que la cosa va para largo. Con un password o dos que encontréis, acortaréis bastante el tema.

GRAFICOS — **90**
Francamente buenos y, sobre todo, variados, aunque los sprites son algo pequeños.

SONIDO — **88**
Música muy rítmica que provoca en el jugador una sensación de desenfreno.

MOVIMIENTO — **90**
Putty se mueve con agilidad y no presenta complicaciones de control.

JUGABILIDAD — **90**
A pesar de que se deben utilizar absolutamente todos los botones del pad, controlar a Putty se hace bastante fácil.

ENTRETENIMIENTO — **85**
La idea es muy original y engancha con facilidad, pero aquello de tener que realizar siempre las mismas acciones...

Opinión

Por **Javier Castellote**

De 'Putty Squad' se pueden decir un buen montón de cosas y la mayoría de ellas buenas. Es original, eso por encima de todo, simpático por sus protagonistas, atractivo por sus gráficos y música, e interesante porque incorpora la laboriosa tarea de investigar todo el mapeado para cumplir el objetivo. A pesar de que al final resulte algo monótono, el veredicto queda en juego interesante con garantías de diversión.

Recomendación

Adictos a las plataformas con protagonistas fuera de lo común.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





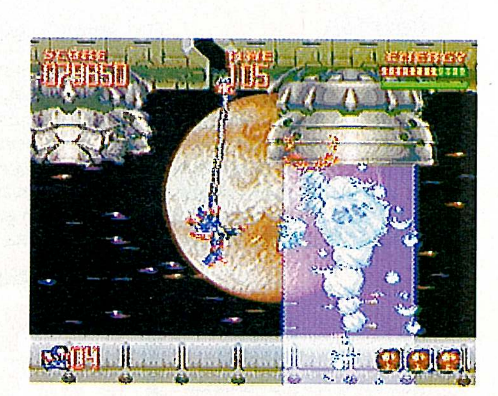
Super Turrican 2

Él también estrena vestuario en primavera

En esta Primavera recién estrenada, la moda de temporada se presenta revolucionaria. Nada de tejidos vaporosos, colores claros y vestidos luminosos. Este año lo que se va a llevar es el traje de asalto **Super Turrican**, un modelo exclusivo de **Ocean** para la segunda aparición en **SNES** de un título que se está haciendo un hueco, a fuerza de versiones y nuevas entregas, entre los clásicos del videojuego en distintos formatos.

En esta ocasión, el personaje protagonista se acerca a **seis planetas situados en el borde de un gran agujero negro** hasta los que ha llegado **la gran reina alienígena** que tantos quebraderos de cabeza le dio en la primera parte, viviendo así una aventura en la que **disparos y explosiones** están tan presentes en la pantalla como su eco atronador en los altavoces del televisor.

Pero el juego, aunque se recrea en los pasajes que siguen el esquema avance lateral-disparo, no se limita a ese desarrollo tan trillado ya en otros cartuchos. **'Super Turrican 2'** gusta de intercalar en ellos momentos de **gran calidad gráfica y espectacularidad** acentuada. Y es que no se pueden calificar de otra forma esos niveles en los que, con perspectiva trasera, conducimos un **vehículo espacial** que se desplaza a gran velocidad por un corredor en el que las paredes y los obstáculos se acercan vía zooms endiablados o, sin ir más lejos, los múltiples **jefes de fase** que unen a su **espeluznante tamaño** el uso y derroche del modo 7 para hacer los enfrentamientos todavía más atractivos.



Colgado del techo. *Turrican tiene ahora este brazo mecánico que le permite quedarse colgado.*



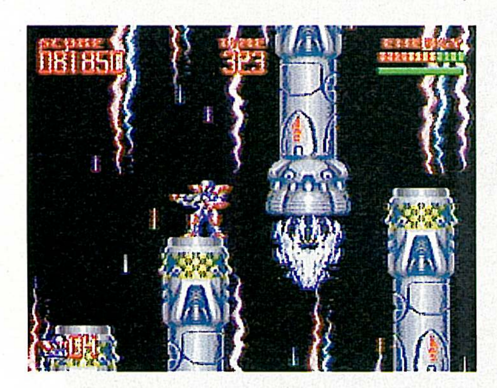




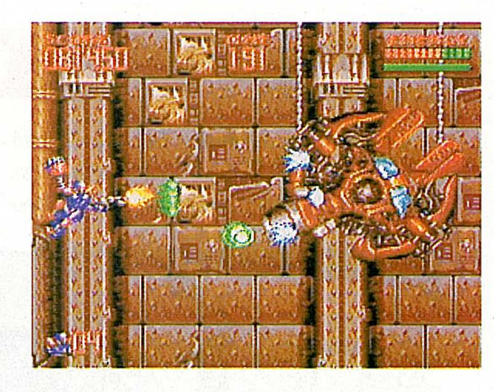
¡Sálvese quien pueda! *En este nivel, tenéis que avanzar al tiempo que evitáis que ese enorme rayo os alcance.*







Sobre todo, no caerse. *En este nivel, tenéis que permanecer como sea sobre alguno de los cohetes que cruzan la pantalla de arriba a abajo. ¡La habilidad ante todo!*



A tiro limpio. *Lo que aparece en esta imagen es uno de los muchos enfrentamientos cuerpo a cuerpo con todo tipo de enemigos. Una constante durante las partidas.*



El corredor de la muerte. *En 'Super Turrican 2' se suceden varios niveles en los que tenéis que pilotar una moto galáctica a toda velocidad a través de un largo corredor.*

La esencia de la acción

Uno de los componentes obligatorios en los juegos de esta clase es la **recogida de todo tipo de armas** *por parte del protagonista. En esta ocasión, junto a* **algunas** *que están* **presentes en todo momento** *(un útil* **rayo paralizante y una gran detonación** *que acaba con todos los enemigos en pantalla), se encuentran* **otras que cambian según el ítem que hayáis recogido: lanzallamas, misiles** *o, por ejemplo,* **un rayo que rebota en las paredes***. Toda una colección.*

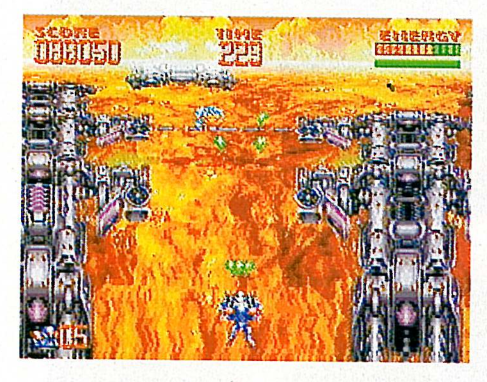


Super Turrican 2

Además, el avance se ve aderezado por algo también tradicional en este género: la presencia de numerosos **ítems y** *power-ups*, con digitalización de voz incluida anunciando su recogida, que potencian el fuego del protagonista con todo tipo de rayos láser, bombas e incluso con **un nuevo poder** que ha adquirido **el traje Turrican: avanzar sirviéndose de una 'liana' mecánica que se activa presionando el botón R del mando, y le permite colgarse del techo de los escenarios** por los que transita.

Es sólo un ingrediente más de los muchos que hacen de este cartucho uno de esos juegos que llegan sin hacer ruido y nos sorprenden a todos; esta vez por la vía de la **intensidad en la acción, la espectacularidad gráfica y un aprovechamiento al máximo de las posibilidades técnicas**. Por eso, **'Super Turrican 2'** queda declarado desde este mismo momento un título totalmente **recomendable** para cuando aparezcan los primeros síntomas de aburrimiento y sopor generalizado en tardes solitarias.

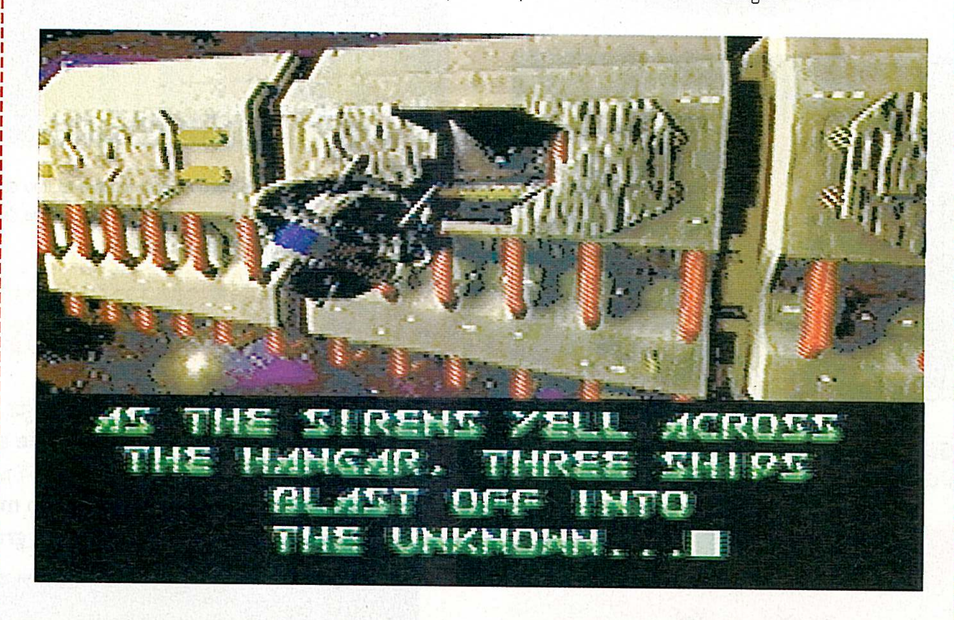




El final se acerca. *Esta preciosidad de escenario es el marco de lujo en el que se desarrolla la última fase del juego.*

Entreactos para buenos paladares

La faceta narrativa de **'Super Turrican 2'** *está enriquecida por la presencia en la intro y en los intermedios de fase de unas* **imágenes** *que, al tiempo que* **explican** *el desarrollo de* **la aventura**, *nos* **muestran las bellezas** *que se pueden conseguir exprimiendo al máximo 16 megas.*









Bucea, Turrican, bucea. *El agua no es obstáculo para el protagonista. Este nivel submarino es buena prueba de ello.*



Peligro: mareos. *Aunque ahora parece tranquilo, en el juego esto se convierte en un escenario que gira rápidamente.*

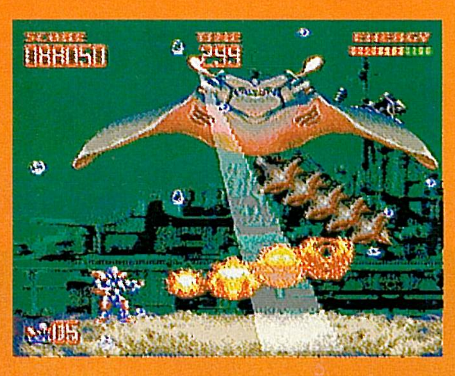
Lecciones de espectacularidad





'Super Turrican 2' *encierra* **momentos** *de esos que llenan la pantalla de* **fuerza y espectacularidad**. *De esos que especialmente agradecen los 'profesionales'.* **Los enfrentamientos con los jefes de fase** *se cuentan entre ellos por el* **tamaño de los rivales**, *su* **cuidado aspecto** *y el empleo del* **modo 7** *para darle todavía mayor vigor a la acción. Mirad estas pantallas y disfrutad. Sobran las palabras.*







Aprende a controlarte. *No estamos en plan psiquiatra. Lo que queremos decir es que disparar y subir trepando por estas columnas tiene su arte. Os lo podemos asegurar.*



En tanque voy más seguro. *En la primera fase del juego, podéis conducir esta tanqueta. Os aseguramos que sobre ella los ataques de los enemigos se ven de otra manera.*



OCEAN
Factor 5

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **2**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:

Un 'blast'em-up' para los ingleses. Entre nosotros, juego de acción y disparos ambientado en el futuro, con alienígenas, naves y rayos láser de por medio.

• Desarrollo:

El transcurrir lineal de las fases no se limita al scroll lateral y a los disparos. Nos deleita con niveles de conducción a perspectiva trasera, y más cosas...

• Tecnología:

Aprovecha al máximo el modo 7 en los enfrentamientos con algunos jefes de fase. Zooms suaves sobre elementos de los escenarios durante otros momentos.

• Duración:

Las dos continuaciones ofrecen un total de nueve vidas para recorrer las más de diez fases.¿Os sentís capaces de ello? No os llevará demasiado tiempo.

GRAFICOS — **88**

En algunos niveles, espectaculares y en otros, más normales. Están compensados.

SONIDO — **90**

Buenas melodías, excelentes efectos y una voz digitalizada que acompaña siempre.

MOVIMIENTO — **86**

Los del personaje, buenos. Los de algunos enemigos y escenarios, superlativos.

JUGABILIDAD — **86**

Una mecánica muy 'sencillita' y un avance no muy difícil, facilitado por la abundancia de 'power-ups'.

ENTRETENIMIENTO — **91**

Lo mejor. Luchar como cosacos en algunos niveles es una gozada por la calidad que destilan.

Opinión

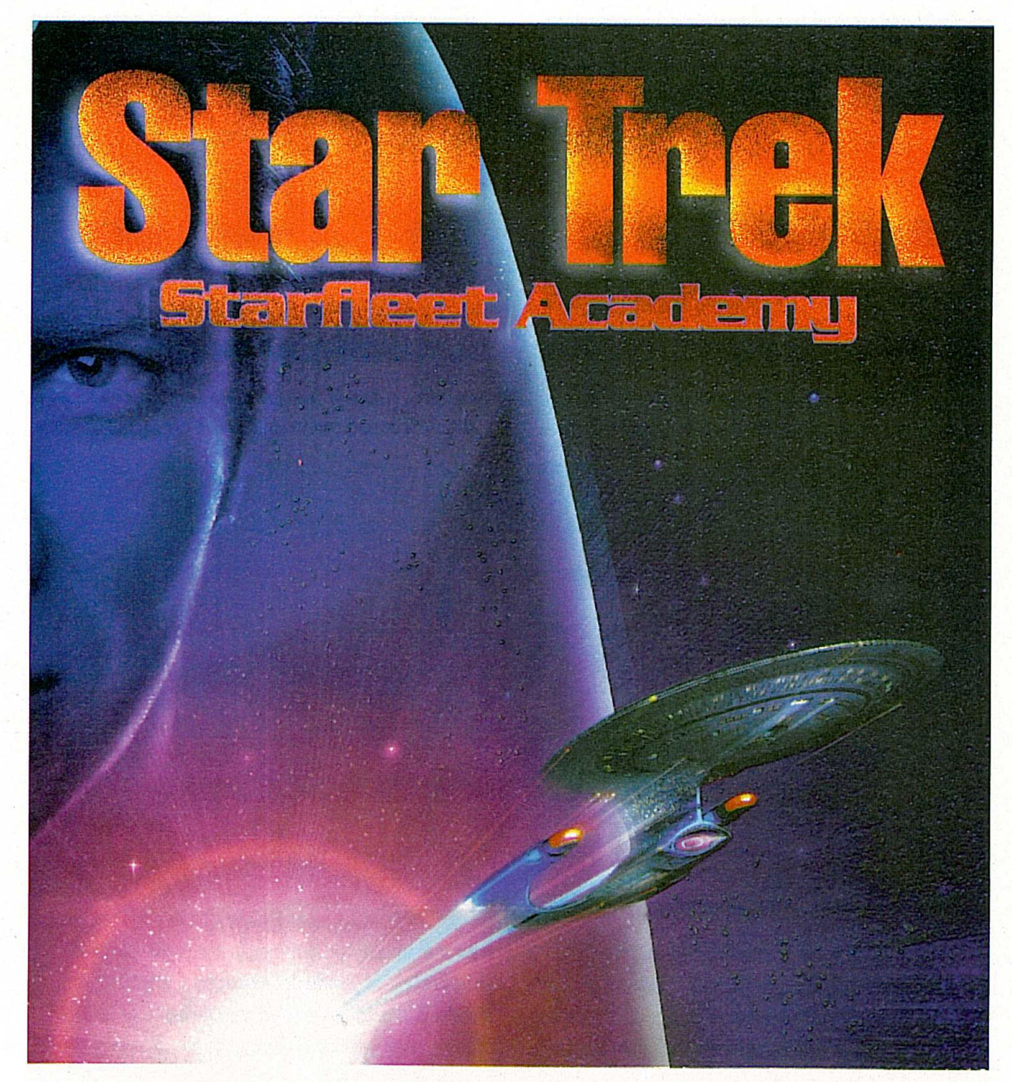
Por **Javier Abad**

He aquí la sorpresa de la primavera. Un título que, pese a no venir precedido de una campaña millonaria, se ha hecho acreedor de nuestros elogios. Los primeros momentos de juego hacen pensar que es uno más, pero a medida que se avanza se descubren sorprendentes historias, sobre todo a nivel gráfico, que elevan los límites de espectacularidad hasta cotas increíbles. Sin duda, cien por cien recomendable.

Recomendación

Para los que gustan de disfrutar de la calidad puesta al servicio del espectáculo.



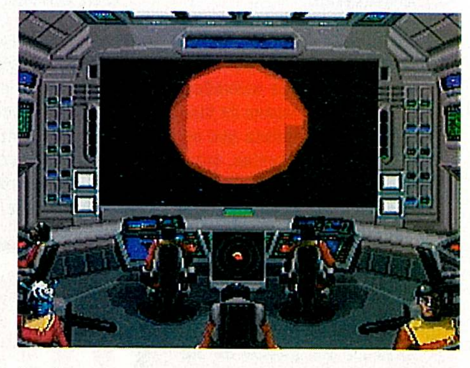


Enrólate en la aventura más intergaláctica

Un saludo desde la **Nebulosa de Mutara**, en el espacio abierto de la **Federación Unida de Planetas**. Os preguntaréis cómo hemos dado este salto espacio-temporal (estamos en el siglo XXIII), pues enrolándonos en la academia que propone **Interplay** en **'Star Trek': Starfleet Academy**. Gracias a él entramos en un curso de adiestramiento que nos obliga a realizar **varias misiones simuladas** a los mandos de las naves de la flota de la Federación. El entrenamiento es sencillo.

Al **comienzo** de cada una, se nos dice el **objetivo a cumplir**, poniéndose a prueba nuestras condiciones de capitán: manejo de la diplomacia, protección de los ciudadanos de la Federación, comportamiento en situaciones límite, etc. La verdad es que nuestro **campo de acción resulta bastante limitado** (se nos dan pocas opciones a la hora de dialogar, las rutas de viaje están predeterminadas, etc.); así que lo más **difícil** es hacerse con el **manejo de la nave**. Pero no olvidad que en nuestras manos están temas tan espinosos como las comunicaciones, los radares, el sistema de alerta o la reparación de los daños sufridos.

Dependiendo de nuestra actuación en cada misión **ascendemos de rango** (tenemos que resolver con **éxito 3 o 4 para subir**), y al término de cada una, podemos hablar con nuestros colegas, descansar en nuestra habitación o asistir a clases en las que nos dan valiosos consejos. Además, **un modo de simulación** nos permite **combatir contra otro compañero** e incluso ponernos en la piel del propio **Capitán Kirk** en tres situaciones tomadas de la serie televisiva.



Desde mi cabina. *Todas las misiones se siguen desde una perspectiva que se corresponde con la de la cabina de control.*

¿Klingon? No, inglés

El factor más importante en este **'Star Trek'** *son* **los diálogos**. *Mediante cajas de textos, se os indica la misión a realizar, dialogáis con otros personajes u os movéis por los distintos parámetros de la cabina de control. Nada extraordinario si no fuese porque desde la primera hasta la última palabra están* **en inglés**; *así que ya sabéis lo que os puede ocurrir si no entendéis el idioma de la* **Reina Madre**.



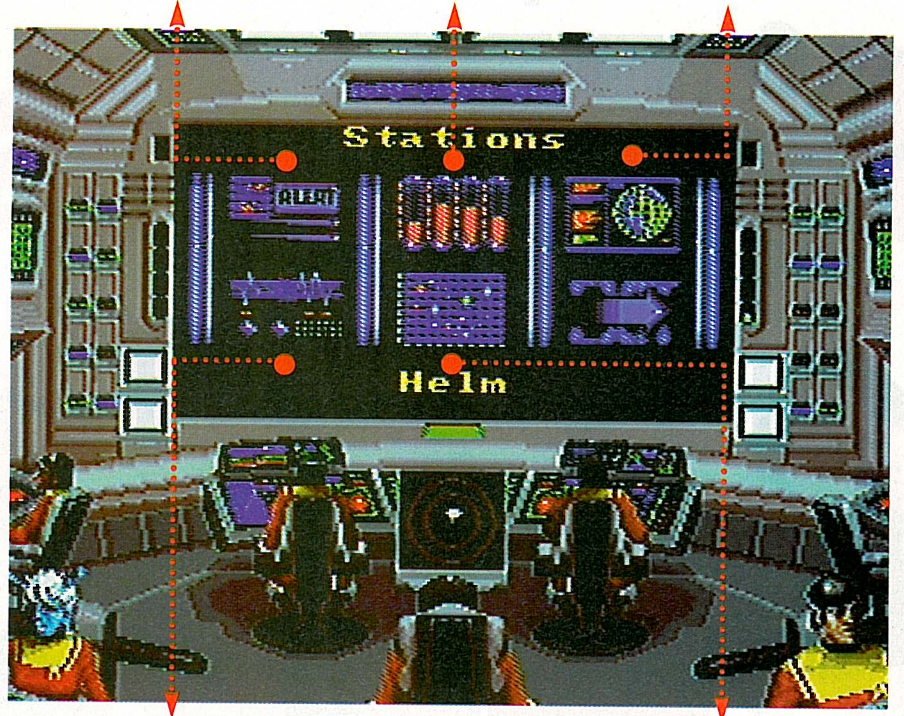


Emulando al Capitán Kirk

Alerta. *Desde aquí se establecen los tres niveles de alerta (verde, amarilla o roja) y se pone en marcha el rayo tractor.*

Reparaciones. *Entrando en este apartado, podéis determinar qué parte de la nave precisa reparación prioritaria (motor, escudo,...).*

Estación científica. *En ella os comunicáis con el oficial científico. También aquí elegís el alcance del radar en cada momento.*



Comunicaciones. *Activando esta ventana, podéis establecer contacto con otras naves o planetas con los que os encontréis en el espacio, hablar con vuestra base o recordar la misión que debéis cumplir.*

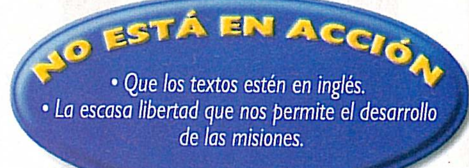
Navegación. *Desde este punto, se accede a un mapa en el que se muestran los distintos puntos a los que os podéis dirigir para completar vuestra misión. Elegid uno y estaréis allí en pocos segundos.*



Subiendo de rango. *El avance en el juego está basado en los ascensos de rango. Por cierto, en esta pantalla veis el menú principal del juego: comenzar la misión, ir a clase, etc.*

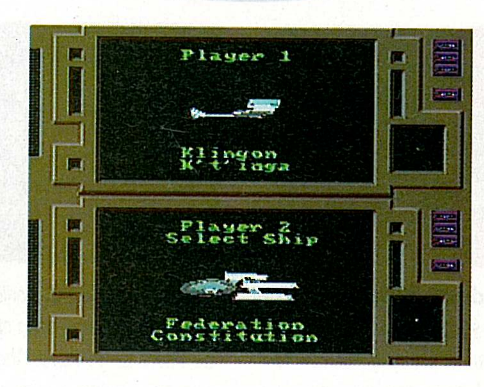
ESTÁ EN ACCIÓN

- *La novedad en el planteamiento.*
- *El uso de polígonos sin necesidad de pedirle ayuda al Super FX.*

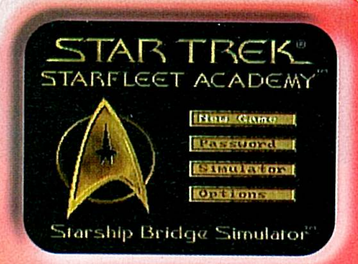




¡A sus órdenes! *El objetivo de las misiones puede ir desde obtener datos científicos hasta combatir a naves enemigas.*



Dos 'trekkies' en juego. *El modo dos jugadores consiste en combates a pantalla partida en los que se puede elegir nave.*



INTERPLAY
Interplay

Megas: **8** Vidas: **1**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Mezcla de simulador y aventura en el que, junto a la dificultad de control de la nave, tenéis que enfrentaros a numerosas situaciones regidas por los diálogos.

• Desarrollo:
El progreso en Starfleet Academy está basado en las diferentes misiones que se os encargan. Conforme se superan con éxito, se asciende de grado.

• Tecnología:
El uso de polígonos y la suavidad con que rotan y hacen zoom en las imágenes de las naves sorprende si tenemos en cuenta que este cartucho no tiene FX.

• Duración:
Si solventáis lo de los textos en inglés, el avance es sólo paciencia. Resolver las misiones es agotar las distintas opciones dadas hasta encontrar la correcta.

GRAFICOS — **83**
Destaca el uso de polígonos en las naves. El resto son imágenes estáticas y textos.

SONIDO — **80**
Buena música, pero con escasa relación respecto a la acción que acompaña.

MOVIMIENTO — **73**
Se reduce a cuando aparece algún objeto en el campo de visión de la nave.

JUGABILIDAD — **77**
Teniendo en cuenta que cada misión ofrece apenas dos alternativas para optar, solventarlas no es demasiado difícil.

ENTRETENIMIENTO — **84**
La originalidad de la idea es lo mejor de un juego divertido, por aquello de hacer de Mr. Spock durante un rato.

Opinión Por **Javier Abad**

Un juego basado en la famosa serie (por EEUU circula algún otro) que llega a España con el inconveniente de los textos 'in english', por lo que queda reservado a los bilingües. Aparte de esto, el planteamiento es bastante original, pero el desarrollo de las misiones se ve encorsetado por una escasez de opciones a seguir que merma en demasía la libertad del jugador. En cualquier caso, el cartucho aporta algo nuevo.

Recomendación
Para 'trekkies' conocedores del inglés y gente con las orejas puntiagudas.

78

Ponga un picapiedra en su Super Nintendo

The Flintstones

Los usuarios de la Super llevamos bastante tiempo preguntándonos cuando íbamos por fin a poder disfrutar de las aventuras de **los Picapiedra**. Ya los vimos, y pasamos buenos ratos, en la serie de dibujos de la 'tele', y más tarde nos deleitamos con sus peripecias en la gran pantalla y, desde entonces, **ya sabíamos que no podían faltar a la cita con los soportes domésticos**.

Sólo era cuestión de tiempo, de esperar a que alguna compañía diera el paso definitivo para que pudiéramos tener en casa al autor original de la famosa frase: **"Wilma: ábreme la puerta"**. Pues bien, ya están aquí, listos para asaltar los 16 bits al grito de **"Yabba Dabba Doo"**.

Aunque el título del juego hace referencia a toda la familia Picapiedra, lo cierto es que el indiscutible protagonista es **Pedro, o John Goodman** el actor que le dio vida en el cine. **Su mujer e hijos** han sido **secuestrados**, con no se sabe qué intenciones, **por** el malo de turno que es **Cliff Vandercave**, el presidente de la cantera en la que Pedro trabaja.

Su objetivo no sólo será rescatar a su familia, sino también derrotar a Cliff y a toda aquella persona o animal que se interponga en su camino a lo largo de la jungla, la cantera o el volcán. Las **armas** de las que dispone son tan **rudimentarias** como **contundentes** puesto que se defenderá a base de **garrotazos y** de **pedradas** en la cabeza de sus adversarios. Todo sea por mantener la familia unida.





Fase 1: La Cantera. *Pedro desciende de su vehículo de trabajo, el dinosaurio, dispuesto a explorar toda la cantera en busca de su familia.*



Fase 2: Bedrock. *Pedro debe evitar que Pebbles y Bam Bam se espachurren en el suelo. Deberá colocar su troncomóvil debajo cuando caigan.*



Fase 3: La Jungla. *Gorilas, mamuts y demás fauna esperan la obligada visita de Pedro en la selva. Ahora le tocará rescatar a Pablo, su amigo del alma.*



Fase 4: El Volcán. *En esta fase, la temperatura aumenta considerablemente. De nuevo en busca de Pablo, Pedro se introducirá en el interior de un volcán.*



Detengan a ese ladrón. *Pedro no tendrá ni un momento de respiro. Cliff nunca duda en llevarse lo primero que pilla.*



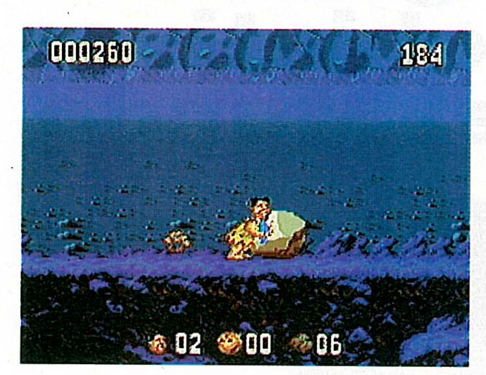
El final de la fase. *Al concluir cada una de las fases, Pedro tendrá que tirar de la cola a un prehistórico tucán.*









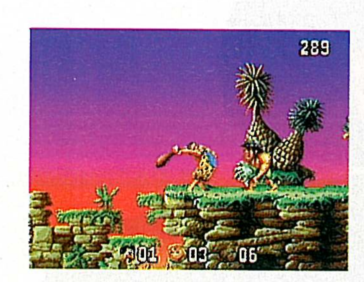


¡No puedorrrll! *Y es que se lo ponen muy difícil, porque tener que mover piedras de ese tamaño es casi sobrehumano.*



¡Qué abusón! *A los enemigos de final de fase no les da verguenza luchar contra seres 3 veces más pequeños.*

5 prehistóricas fases



Fase 5: La Máquina. *Tras superar la quinta y definitiva fase, Pedro tendrá que enfrentarse directamente, en un cara a cara, con su enemigo Cliff Vandercave.*



Esto es lo que veréis. *Cinco marcadores par la parte inferior de la pantalla: puntuación, tiempo que queda, número de vidas, y piedras y bolas con que contamos.*



OCEAN
Games Design

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **1**

• Tipo de Juego:
Podréis observar cómo se desenvuelve el orondo y simpático Pedro Picapiedra entre una multitud de plataformas durante la época del Neolítico.

• Desarrollo:
Para rescatar a su familia, Pedro tendrá que superar cinco niveles, con sus subfases y enemigos finales para por último vérselas con Cliff Vandercave.

• Tecnología:
Los gráficos que se incluyen gozan de unos excelentes planos de scroll que conceden al juego una sensación de profundidad digna de resaltar.

• Duración:
No penséis que superar los cinco niveles os llevará poco tiempo. Son pocos, pero complicados. No cabe duda de que los passwords os resultarán muy útiles.

GRAFICOS — **87**
Buenos en general, magníficos planos de scroll y un Pedro clavado a John Goodman.

SONIDO — **87**
Mismo nivel que los gráficos. Música muy bien adaptada al ambiente prehistórico.

MOVIMIENTO — **79**
Quizá por su excesivo peso, el protagonista resulta algo lento y torpón.

JUGABILIDAD — **78**
Le falta movilidad y carece de respuestas válidas a las órdenes del pad. Respecto a la dificultad, pues bastante alta.

ENTRETENIMIENTO — **80**
Aunque ha venido precedido de una gran fama, el juego no engancha, no convence como todo el mundo se esperaba.

Opinión
Por **Javier Castellote**

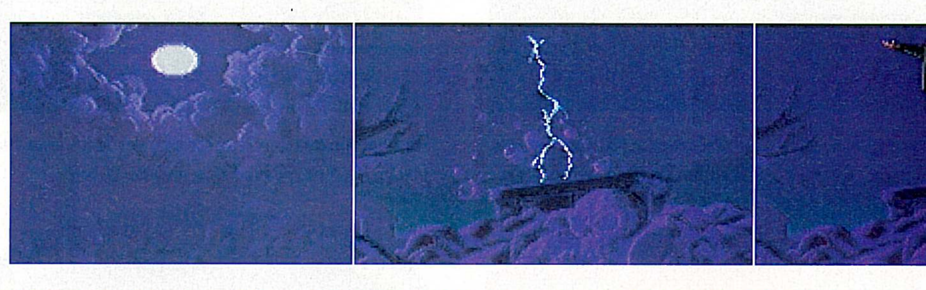
Tras el éxito de 'The Flinstones' en dibujos animados y en la gran pantalla del cine, se esperaba que también en el mundo del videojuego hubiera nuevo crack. Ocean era consciente de que el listón estaba alto y, sin embargo, asumió el riesgo creando un cartucho que, sin dejar de ser bueno, desgraciadamente ni encanta ni engancha como debiera. Buenos gráfico, sonidos, pero nada nuevo bajo el sol.

Recomendación
A los seguidores de los Picapiedra, tanto en dibujos animados como en cine.



El origen de la leyenda

Cuenta la leyenda que **una sola vez cada milenio**, *cuando el sol se coloca en línea con la luna,* **el Malvado manda a** *la Tierra a su único descendiente,* **Warlock**, *con el objetivo de* **reunir las seis** *antiguas* **piedras** *de runas que pongan* **fin** *a la* **Creación**. *Para que esto no ocurra,* **el Consejo de Sabios Druidas** *decide* **enviar** *al mejor de sus* **guerreros**



Warlock

Magia negra con un único objetivo: Destruir el Mundo

Lo cierto es que existen pocos cartuchos para Super que lleven por título **el nombre del personaje malvado del juego**. Bueno, pues este '**Warlock**' ya está dentro de ese reducido club. Warlock, para quien no lo sepa, es el **enviado por Satán** a la tierra **para reunir seis antiguas piedras** de runas, de las que usan los druidas, y que se encuentran **dispersas en el espacio y en el tiempo**. Estas piedras conceden a **su poseedor un poder** verdaderamente **especial**: **desenmarañar el misterio de la Creación**. **Warlock**, haciendo honor a su condición de malo, **destruirá** todo lo que se interponga en el camino entre él y las piedras.

A la hora de pulsar Start en el pad, **adoptáis la personalidad de un joven guerrero druida** reconvertido a nuestra época, que no sólo debe reunir todas las piedras antes de que lo haga Warlock, sino que además **debe acabar con él** para evitar que las tinieblas caigan de manera eterna sobre la tierra.

El guerrero, dotado de una serie de poderes mágicos heredados de sus antepasados druidas, **viajará a través del tiempo** gracias a unas puertas situadas al final de cada nivel. Para alcanzarlas, primero tendrá que haber encontrado la piedra oculta en dicho nivel.

La aventura comienza en Nueva Inglaterra y continuará por húmedas cavernas situadas bajo un lago, macabros jardines, castillos encantados, lúgubres cementerios, ariscas montañas, **y finalizará en el mismísimo infierno**, donde todas las fuerzas del mal han sido conjuradas para arrebatarte las piedras.

Sólo tus hechizos, trucos y habilidades impedirán que Warlock consiga las piedras y te arrebate el alma.















El Castillo del mago. *Están acechando en su interior esferas malignas, fantasmas demoníacos y amenazadoras figuras encapuchadas dispuestas a dar fin a tu aventura.*



Diabólicas fieras. *Warlock tiene a su servicio criaturas tan endiabladas como ésta, que no dudarán en abalanzarse sobre nuestro héroe para acabar con su vida.*



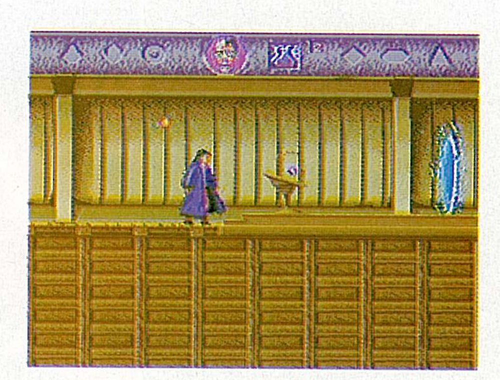
El agujero del espacio. *Después de capturar cada una de las piedras, aparece un agujero que transportará a nuestro afanado y valiente héroe a otro alejado lugar.*



Warlock, el hijo del Malvado. *Le tendremos cerca muchas veces a lo largo del juego, pero siempre conseguirá escapar, dejando a sus secuaces en su lugar.*



Hechizo curativo. *Los frasquitos burbujeantes, como el que aparece junto a la cara del protagonista, reponen parte de la salud del héroe cuando los utilizamos.*



Cada cosa en su lugar. *Los seis espacios vacíos que aparecen en la barra de información deben rellenarse con piedras como las que te mostramos en esta pantalla.*



ACCLAIM
Trimark

Megas: **16** Vidas: **1**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **1**

• Tipo de Juego:
Un poquito de estrategia, un chorrito de investigación, una cucharada de hechizos y acción, y un saco de plataformas se combinan para crear 'Warlock'.

• Desarrollo:
Seis fases por recorrer sobre unos tétricos decorados hasta conseguir reunir las seis piedras y acabar así con Warlock y sus espeluznantes bestias.

• Tecnología:
A destacar el aspecto sonoro y musical, ya que con ambos el juego adquiere una atmósfera de incertidumbre y suspense muy apropiada.

• Duración:
Juego no demasiado largo que al reducido número de fases añade, además, las ayudas que provienen de los passwords.

GRAFICOS — **74**
Sencillos, con un sólo plano de scroll. Eso sí, los sprites son de un tamaño aceptable.

SONIDO — **80**
Tétrico, misterioso, bien conseguido y siempre adecuado a la trama argumental.

MOVIMIENTO — **72**
El joven guerrero druida es lento y no cuenta con demasiados movimientos.

JUGABILIDAD — **75**
Falta equilibrio ya que resulta demasiado sencillo en los primeros niveles y excesivamente difícil en los últimos.

ENTRETENIMIENTO — **72**
Interesante al comienzo, pero pierde fuerza a medida que se juega. No hay continuidad en la diversión.

Opinión
Por **Javier Castellote**

Para haber alcanzado verdadero éxito, este juego debería haber visto la luz hace ya bastante tiempo, quizá un par de años atrás. Hoy, en la era del DKC, 'Warlock' está un poco fuera de lugar y lamentablemente pensamos que no va a causar furor entre los usuarios de la Super. Por otro lado, es un cartucho que va perdiendo interés a medida que se juega, y que no consigue atrapar al jugador en la aventura.

Recomendación
Seguro que si disfrutaste cuando viste la película, te absorberá el juego.



N.E.S.

Pos.	Juego	Compañía • Género	
1	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	IGUAL
2	Chip´n Dale 2	Capcom • Plataformas	IGUAL
3	Los Pitufos	Infogrames • Plataformas	IGUAL
4	Jimmy Connors	Ubi Soft • Juego de Tenis	IGUAL
5	Tiny Toon	Konami • Plataformas	IGUAL
6	Jungle Book	Virgin • Plataformas	IGUAL
7	Megaman 4	Capcom • Plataformas	IGUAL
8	Kirby´s Adventure	Nintendo • Arcade	IGUAL
9	Asterix	Infogrames • Plataformas	IGUAL
10	Battletoads	Tradewest (Rare) • Arcade	IGUAL

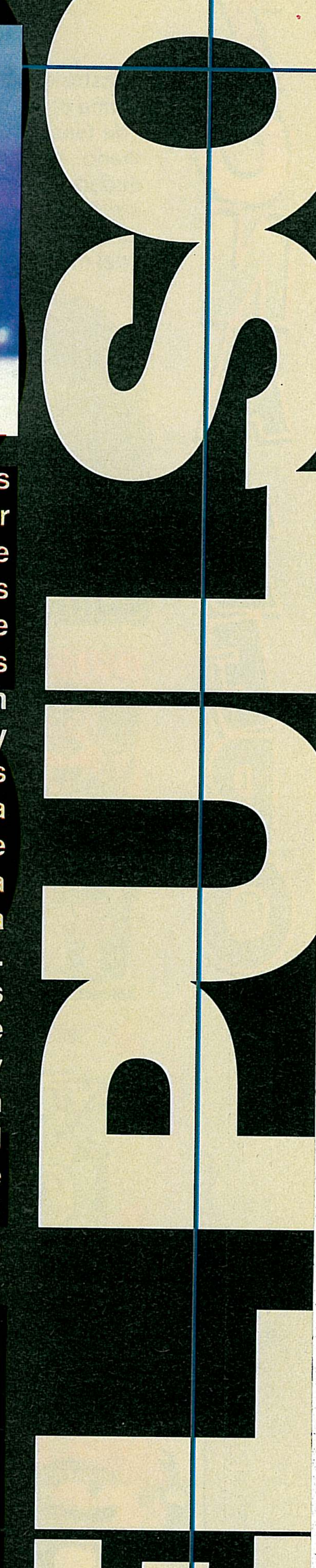
Game Boy

Pos.	Juego	Compañía • Género	
1	Wario Land	Nintendo • Plataformas	IGUAL
2	Monster Max	Titus • Aventura	IGUAL
3	Wario Blast	Hudson Soft • Arcade	IGUAL
4	Megaman III	Nintendo/Capcom • Plataformas	IGUAL
5	Donkey Kong	Nintendo • Plataformas	IGUAL
6	Soccer	Nintendo/Elite • Fútbol	IGUAL
7	Legend of Zelda	Nintendo • Aventura	IGUAL
8	Los Pitufos	Infogrames • Plataformas	IGUAL
9	Ducktales 2	Nintendo/Capcom • Plataformas	IGUAL
10	Kirby´s Pinball Land	Nintendo • Pinball	IGUAL



• **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Will y sus amigos hablan maravillas, y además en castellano. Illusion of Time y sus textos traducidos se encaraman directamente al segundo puesto de nuestra lista SNES.
• **EL SUBIDÓN:** Tetris&Dr.Mario, sus píldoras, dolores de cabeza y enfrentamientos en la cumbre, siguen subiendo puestos.
• **LA PROMESA:** Nos ha prometido justicia, paz en las calles y mucha, mucha acción: Judge Dredd se acerca amenazante sin separarse de la "peli" del forzudo Stallone.
• **EL MEDIOCRE:** Esta vez el hechizo ha salido mal. La brujería de Warlock no ha calado demasiado hondo en nuestros redactores.
• **EL REY DEL NÚMERO 1:** Nintendo sigue arrasando por triplicado.
• **EL MÁS BUSCADO:** Lo probamos en el E.C.T.S. londinense y nos impactó. Los dinosaurios de Primal Rage, alucinantes en 16 bits.





Super Nintendo

1 Donkey Kong Country
Nintendo • Plataformas


2 Illusion of Time
Enix/ Nintendo • RPG


3 Earthworm Jim
Virgin • Plataformas


4 Super Punch Out
Nintendo • Boxeo


5 Unirally
Nintendo/DMA • Arcade


6 I. Superstar Soccer
Konami • Fútbol


7 Tetris & Dr. Mario
Nintendo • Inteligencia


8 Secret of Mana
Nintendo/Squaresoft • RPG


9 NBA Jam T.E.
Acclaim • Basket


10 Demon´s Crest
Capcom • Aventura-plataformas


11 El Rey León
Virgin • Plataformas


12 Super Street Fighter II
Nintendo/Capcom • Lucha


13 Mortal Kombat II
Acclaim • Lucha


14 Super Metroid
Nintendo • Aventura


15 Putty Squad
Ocean • Plataformas


16 True Lies
Acclaim • Arcade


17 Super Turrican 2
Ocean • Acción


18 Fatal Fury Special
Takara • Lucha


19 Mickey Mania
Sony • Plataformas


20 Samurai Shodown
Takara • Lucha




Las Super españolas han dejado de necesitar el diccionario cuando se atreven con los juegos de rol. Illusion of Time ejerce de pionero en las traducciones sin olvidarse de la calidad, y así se lo hemos reconocido en nuestra lista de 16 bits (eso que oís debe ser nuestra cerrada ovación para Nintendo España). Lástima que dos sorpresas de la talla de Super Turrican 2 y Putty Squad resplandezcan menos a la sombra del esperado RPG, porque con el modo 7 del primero y el divertido morphing del segundo se podría haber hecho un cóctel la mar de sabroso. Sí, ya sabemos que el inmovilismo predomina en las otras dos listas, pero esperamos que tan dolorosa situación no se haga habitual.

ZONA ZERO

Nuestro amigo Martín forma parte del club de fans de Goku y Wario. Así que no ha dudado en enviarnos un dibujo con sabor Dragon Ball y careto del malvado Wario.

EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

▼ Martín Sánchez (Albacete)

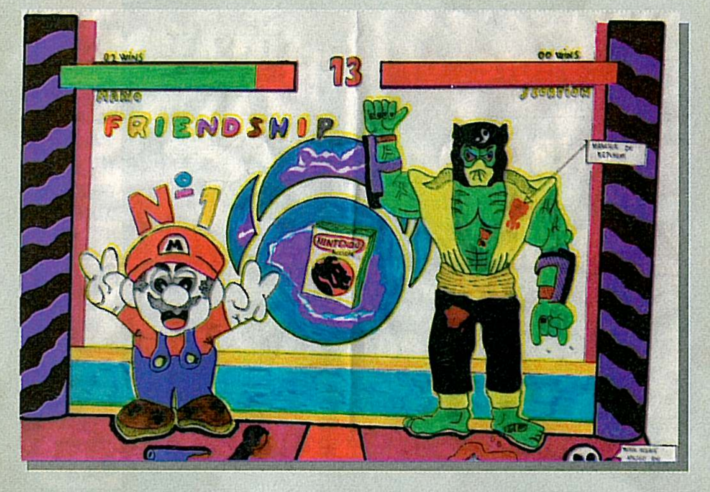




▲ Raúl Vázquez Izquierdo (Lleida)



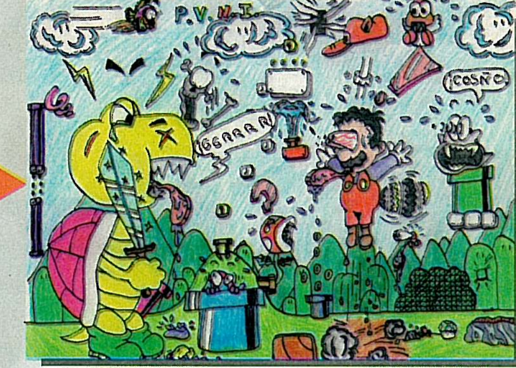
▲ Macarena Gallego Fdez (Córdoba)

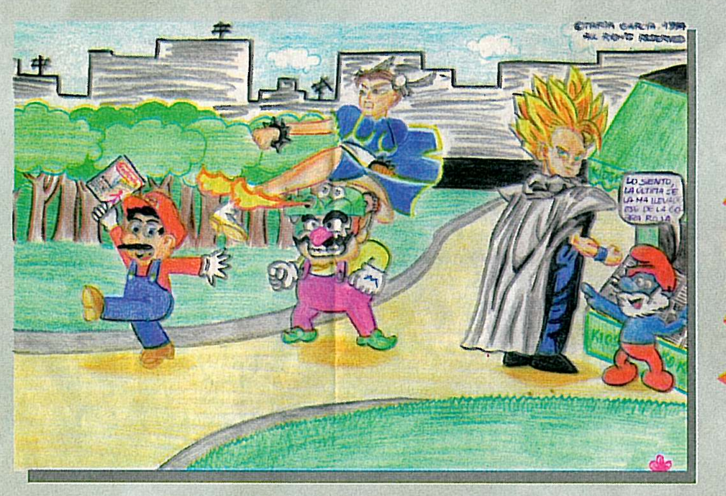


▲ Basilio Pedreira Couñago (Vigo)



Roberto Martín Garbajosa (Valladolid) ▶





María García Sagarzazu (Madrid) ◀



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a: **HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).
Indicando en una esquina del sobre: **ZONA ZERO.**

A veces llegan Cartas ...

Políglotas

Yo antes era muy aburrido, ~~pero~~ cuando descubrí NINTENDO acción chillé:
¡DISSBROKEN - DISFLAY - BONGUIS PONGUIS - DISFLEY - PASPAS - MACIS - ELLO - MAE MIA - POF FAVO - ¿Po que? - PO VALE - A E TE CALLES - UN OSNI - PUA SEI - RAROC - MENTIRA!

Óscar Bartual Cánovas
(Valencia)

De espionaje

P.D. Tal y como dije en la carta que os envié el mes pasado, quiero permanecer en el anonimato y por eso me hago llamar el "Consolero X". Pero algunos amigos míos se quieren hacer pasar por mí; por eso me inventé lo de la clave 81K. Ya os expliqué para qué servía, pero por si no leísteis la carta os lo recuerdo: En todas las cartas pondré esta clave para que sepáis que soy yo y no un "listillo" que se quiere hacer pasar por mí. Para que sepáis que esta carta es mía comparar la clave con la del mes pasado y veréis que también es 81...

Consolero X
Clave 81K (¿¿¿????)

Artísticas



THE LOST VIKINGS : LITY. ¿Sabéis como hacerlo? (Si es de verdad).

- Para destruir esos pinchos móviles de la gran fábrica hay que manejar a Baleog (que está siempre cabreado porque todavía se acuerda de que, al nacer, el doctor le golpeó en el trasero). Obtén la flecha de fuego y mantente a distancia media de los pinchos. Empieza a disparar como un tarado cuando el pincho vaya a ascender e intenta hacer pequeñas explosiones azules seguidas en un mismo pincho. Es muy difícil de hacer pero funciona.
- Si quieres que Baleog lance una flecha cuando se lo ordene otro vikingo haz lo siguiente: Cuando estés manejando a Baleog pulsa " Y " y mantenlo pulsado. Cambia de personaje y suelta " Y " cuando quieras lanzar la flecha de Baleog. Sólo funciona con Baleog y otro vikingo (el que le manda disparar) juntos en la pantalla. Puede haber un 3º pero no es imprescindible.
- PASSWORDS:
  - *Mundo Loco: - NFL0 - WKYY - CMBO - 8BLL - TRDR - FNTM - WRLR - TRPD
  - *Nave Espacial(2): - TFFF - FRGT - 4RN4

Marcos Sánchez Fernández
(Pontevedra)

Depor...tivas

DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR Nintendo Acción DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR C/ De los Ciruelos nº 4 DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR San Sebastián de los Reyes (Madrid)
DEPOR DEPOR 28700 DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
DEPOR DEPOR DEPOR DEPOR
NO PASA NADA, LA COPA ESTÁ GANADA DEPOR

Alberto Hermida Castro
(Lugo)

RECORD Manía

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



José Félix Díaz Del Río
(El Ferrol)

¡Congratulations, José Félix! Esta vez se han cambiando las tornas y has sido tú el encargado de hacer feliz a un payaso

SUPER PROBOTECTOR (NIVEL HARD)



Manuel Ramírez Fainer
(Girona)

Manuel ha conseguido acabarlo en el nivel difícil, así que imaginaos lo que es capaz de hacer en los más sencillos.

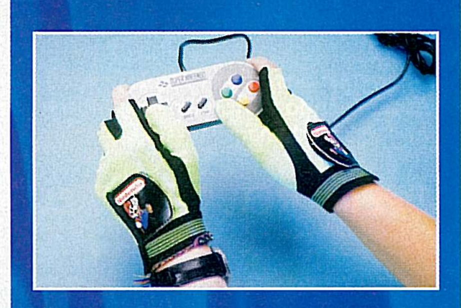
THE LION KING



Cristina Coca Román
(Las Palmas de Gran Canaria)

Vaya con Cristina, si resulta que se nos ha convertido en toda una reina de la selva, y nosotros sin saberlo.

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos **atómicos guantes marca Nintendo Acción** *pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que* **enviarnos un truco** *-o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Antes, eso sí, un requisito: el* **truco debe ser original y, claro, funcionar.** *Pues bien, ya tenéis el 'trucazo' del siglo, entonces cogéis un 'sobrecito' y escribís:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que además os regalaremos unos **estupendos guantes 'nintenderos'.**

STREET RACER

SUPER NINTENDO

Circuitos ocultos y otras sorpresas

Acceder a circuitos secretos sin necesidad de completar el juego: *En la pantalla de Custom Cup, presiona L, R, L, R, X, Y. Los circuitos se hacen también visibles en el modo práctica.* **Cualquiera de los cuatro jugadores** *participantes puede activar un truco para maximizar la capacidad de su coche: En la pantalla donde se seleccionan piloto y automóvil pulsa X, Y, X, Y, X, Y y luego pulsa y mantén X mientras ajustas los controles.*

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NBA Jam

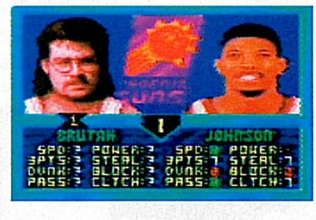
Por David García

Conoce a fondo todos sus secretos

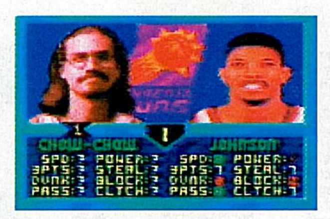
Los personajes, al descubierto

Llegó el momento del espectáculo. Por fin, y en rigurosa primicia informativa, ahí tenéis una buena parte de los personajes secretos que aparecen en **'NBA JAM'**. Quedaos con las imágenes y tomad buena nota de los textos. Y 'ojito', que es algo complicado. Para resumir, **cada inicial debe ser introducida pulsando START más la letra que aparece a continuación**. Ahorramos explicaciones para las que pone cualquier botón.

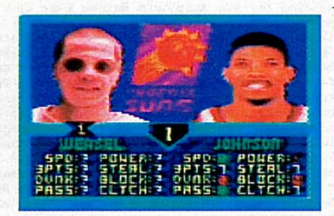
Equipo Acclaim



Brett Gow: Nombre clave, Brutah. Iniciales: L (Start+A), G (Start+B), N (cualquier botón).



Asif Chaudhri: Nombre clave, Chow-chow. Iniciales: A (cualquier botón), M (Start+A), X (Start+Y).



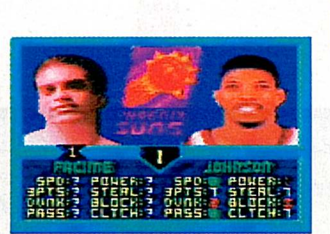
Dan Feinstein: Nombre clave, Weasel. Iniciales: R (Start+B), A (Start+A), Y (cualquier botón).



Eric Samulski: Nombre clave, Air Dog. Iniciales: A (Start+Y), I (cualquier botón), R (Start+B).



Eric Kuby: Nombre clave, Kabuki. Iniciales: D (Cualquier tecla), A (Start+B), N (Start+A).



Alex de Lucia: Nombre clave, Facime. Iniciales: X (Start+A), Y (Start+B), Z (Start+A).

Equipo Iguana





Scott Scheno: Nombre clave, Kid Silk. Iniciales: K (cualquier botón), S (Start+B), K (Start+Y).

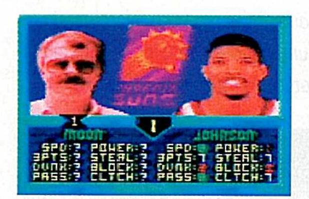


Wes Little: Nombre clave, Scooter Pie. Iniciales: H (Start+A), T (cualquier botón), P (Start+Y).



Milo Stubbington: Nombre clave, Moosekat. Iniciales: M (Start+B), P (Start+Y), F (cualquier botón).

Tournament Edition



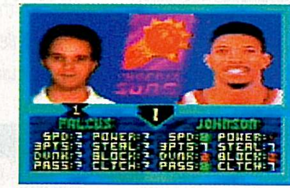
Jay Moon: Nombre clave, Moon. Iniciales: J (cualquier botón), A (Start+A), Y (Start+B).



Chris Kirby: Nombre clave, Kirby. Iniciales: C (Start+B), K (cualquier botón), _ (Start+Y).



Snake Palmer: Nombre clave, Snake. Iniciales: G (Start+A), O (Start+Y), F (Start+B).

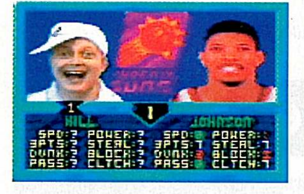


Jason Falcus: Nombre clave, Falcus. Iniciales: J (Start+A), F (cualquier botón), _ (Start+Y).



Mike Muskett: Nombre clave, Muskett. Iniciales: M (Start+B), C (Start+B), M (Start+Y).

Equipo Williams



Neil Hill: Nombre clave, Hill. Iniciales: N (Start+A), D (Start+B), H (Start+A).



Mark Turmell: Nombre clave, Turmell. Iniciales: M (Start+A), J (cualquier botón), T (Start+A).



Jamie Revitt: Nombre clave, Revitt. Iniciales: R (cualqyier botón), J (Start+A), R (Start+Y).

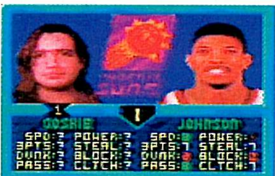


Sal Divita: Nombre clave, Divita. Iniciales: S (Start+A), A (Start+Y), L (Start+Y).



Shawn Liptak: Nombre clave, Liptak. Iniciales: S (cualquier botón), L (Start+B), _ (Start+B).

Equipo NBA



Tony Goskie: Nombre clave, Goskie. Iniciales: T (Start+B), W (cualquier botón), G (Start+A)



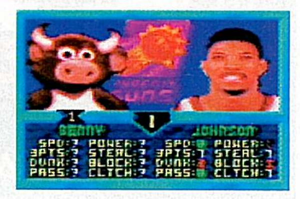
John Carlton: Nombre clave, Carlton. Iniciales: J (Start+Y), M (Start+Y), C (Start+B).



Larry Bird: Nombre clave, Bird. Iniciales: B (Start+A), R (Start+Y), D (Start+A).



Carol Blazekowski: Nombre clave, Blaze. Iniciales: B (Start+Y), L (cualquier botón), Z (Start+Y).



Mascota de los Bulls: Nombre clave, Benny. Iniciales: B (Start+B), N (cualquier botón), Y (Start+Y).



Mascota de los Hornets: Nombre clave, Hugo. Iniciales: H (cualquier botón), G (Start+Y), O (Start+A).



Mascota de los Wolves: Nombre clave, Crunch. Iniciales: C (Start+A), R (Start+B), N (cualquier botón).



Mascota de los Suns: Nombre clave, Suns Gorilla. Iniciales: G (cualquier botón), O (Start+B), R (Start+B).





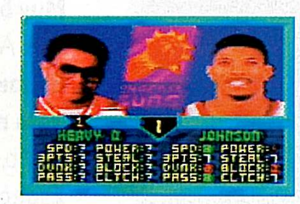
Bill Clinton: Nombre en clave, B Clinton. Iniciales: C (Start+A), I (cualquier botón), C (Start+B).



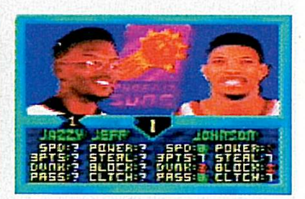
Hilary Clinton: Nombre clave, H Clinton. Iniciales: H (cualquier botón), C (Start+B), _ (cualquier botón).



Príncipe Carlos: Nombre clave, Charles. Iniciales: R (Start+B), O (Start+A), Y (cualquier botón).



Heavy D: Nombre clave, Heavy D. Iniciales: H (Start+A), V (cualquier botón), Y (Start+B).



Jazzy Jeff: Nombre clave, Jazzy Jeff. Iniciales: J (Start+Y), A (Start+A), Z (Start+A).

en clave Nintendo

WARIO BLAST

GAME BOY

Todos los ítems en tus manos

Un sólo código, uno sólo, vale para **empezar a batallar** con todos los ítems en tu poder. Toma nota: 2264. No te podemos decir más, ni siquiera hacer más por ti.





WWF RAW

SUPER NINTENDO

Super golpe

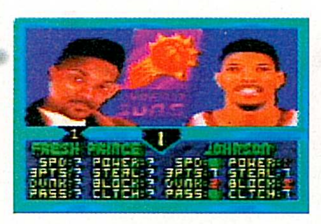
Ahí es nada. Este truco te permitirá **cargarte al oponente con sólo dos golpes de nada**. Para ponerlo en práctica, tienes que esperar a que aparezca el texto en el que se leen un montón de copyrights. Entonces, hay que pulsar arriba, Y, B simultáneamente . Primero oirás **un sonido como de pistola**, luego intenta tumbar al personal.

También tenemos algunos 'megamovimientos' con los que hacer prácticamente invencibles a una primera entrega de luchadores. Una 'cosita', cuando vayas a ejecutar el movimiento de marras, presiona y mantén la L, ¿OK?

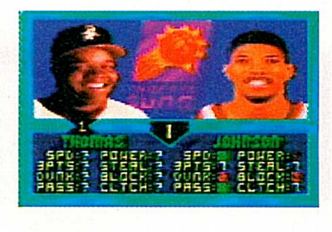
Brett Hart: Derecha, derecha, arriba, B cuando el oponente esté en el suelo.

The Undertaker: Izquierda, R, R, Y cuando el oponente esté frente a ti.

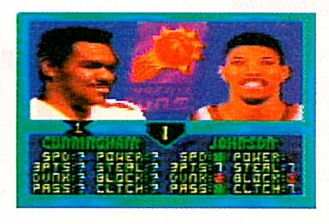
Yokozuna: Abajo, abajo, X cuando el enemigo esté en las cuerdas.



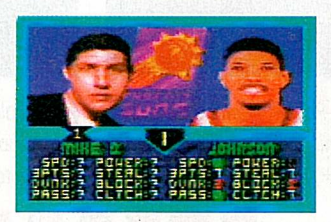
Will Smith: Nombre clave, Fresh Prince. Iniciales: W (Start+Y), I (Start+B), L (cualquier botón).



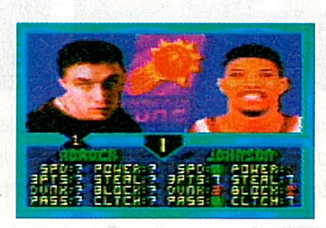
Frank Thomas: Nombre clave, Thomas. Iniciales: S (Start+B), O (cualquier botón), X (Start+A).



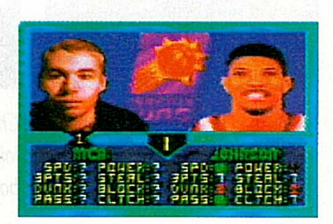
Randall Cunningham: Nombre clave, Cunningham. Iniciales: P (cualquier botón), H (Start+A), I (Start+Y).



Mike D: Nombre clave, Mike D. Iniciales: M (Start+Y), K (cualquier botón), D (Start+Y).



Adrock: Nombre clave, Adrock. Iniciales: A (cualquier botón), D (Start+Y), R (Start+B).



MCA: Nombre clave, MCA. Iniciales: M (Start+B), C (Start+B), A (cualquier botón).

Claves para ganar siempre

... y encima dar espectáculo

Bien, y ahora que ya tenéis a **los personajes más famosos de América** en la pista, veamos qué podemos hacer para disfrutar de ellos. Los trucos que tenéis aquí al lado debéis introducirlos en la pantalla típica que reza **TONITE'S MATCH UP**. Lo seguro es hacerlo rápido y sin pausa, con claridad por favor. Y como tampoco queremos llenar la página de arribas, abajos y esas cosas, seguid al pie de la letra **estas claves**:

Ar- arriba. **Ab**- Abajo. **De**- Derecha. **Iz**- Izquierda. **B** - Botón B. **A**- Botón A.

Para mostrar el porcentaje de acierto cada vez que os enfrentéis al aro:
Ar, Ar, De, De, B.

Manos rápidas y unos robos de balón de órdago:
Iz, Iz, Iz, Iz, A, De.

Taponar la bola casi siempre:
De, Ar, Ab, De, Ab, Ar.

Estás 'on fire':
Ab, De, De, B, A, Iz.

Modo turbo:
B, B, B, A, Ab, Ab, Ar, Iz.

Muy buenos en ataque:
A, B, Ar, A, B, Ar, Ab.

El porcentaje de tiros desde la línea de 3 está muy alto:
Ar, Ab, iz, B, B, A.

Espectaculares mates:
Iz, De, A, B, B, A.

Presión magnífica en toda la pista:
Ab, De, A, B, A, De, Ab.

Golpeas al contrario y caen los dos:
Ar, Ar, Ar, Ar, Iz, Iz, Iz, Iz, A, A.

Golpeas al rival y cae su compañero de equipo:
Ar, Ar, Ar, Ar, Iz, Iz, Iz, Iz, A, B.

El pase 'teletransportado':
Ar, De, De, Iz, A, Ab, Iz, Iz, De, B.

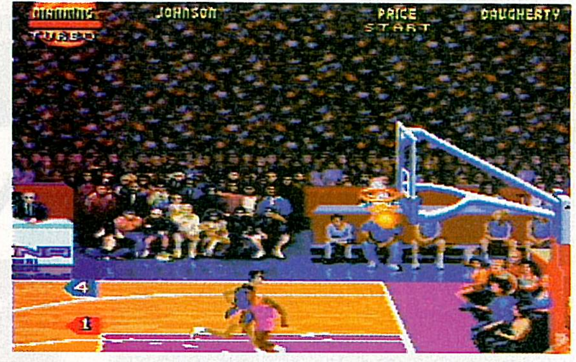
Tiros muy altos:
Ar, Ab, Ar, Ab, De, Ar, A, A, A, A, Ab.

Velocidad incontrolada:
Ar, Ar, Ar, Ar, Iz, Iz, Iz, Iz, B, A.

Parqué resbaladizo:
A, A, A, A, A, De, De, De, De, De.

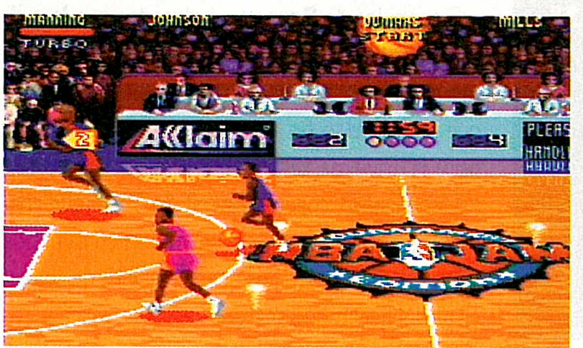






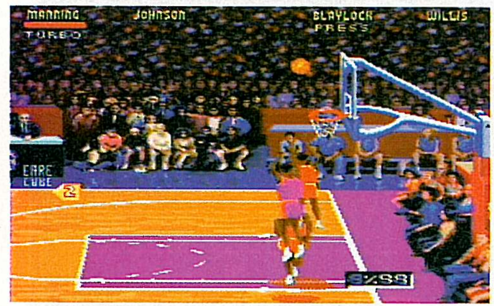


Aunque nos hemos hecho con una buena remesa de trucos para el juego de Acclaim, que sepáis que aún falta una buena ración de espectáculo.



Un letreto aparece en la parte inferior de la pantalla para dar por sentado que el truco ha funcionado. Pero ojo, que algunos no llevan texto.





en clave Nintendo

SPARKSTER

SUPER NINTENDO

Pasar de nivel

Ésta es la combinación adecuada para **dar un buen empujón a Sparkster** *y así conseguir que el colega* **pase de fase** *en el juego del mismo nombre para la Super. Para lograr tan 'ardua' tarea, no tenéis más que introducir en la pantalla de presentación esta clave:* **Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y luego A**.





S. GHOULS'N GHOST

SUPER NINTENDO

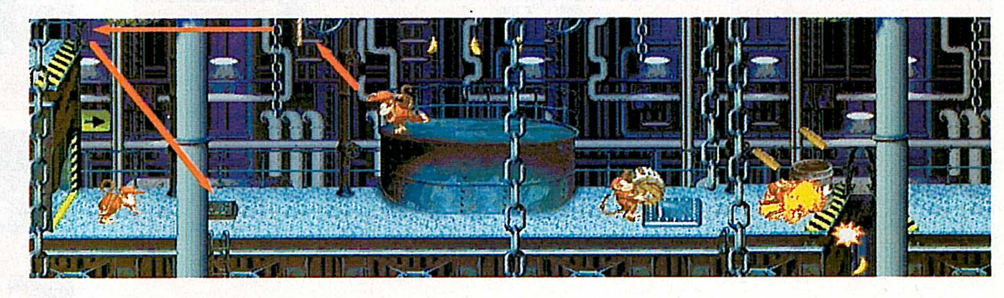
Nuevas melodías

Ya tiene unos años el cartucho, pero **es todo un clásico**. *Y como los mejores clásicos son los que merecen los mejores trucos, tomad nota de éste, que ya veréis cómo os mola. Id a la* **pantalla de opciones** *y dejaos caer en el apartado* **sonoro**. *Elegid la melodía* **6B** *y, mientras esté sonando, buscad la* **4B** *y presionad el botón R. ¡Trance puro!*



FASE 5: Kremkroc Industries INC

Nivel 1: Oil Drum Alley





¡Fijaos si los de **Rare** son ordenados que **la primera habitación del nivel** la ponen **al principio** del mismo! No tenéis más que subiros a la liana que cuelga del techo junto a la entrada, desplazaros hacia la izquierda, saltar sobre el cuadro negro que hay en el suelo, coger el **barril de TNT** que aparece, romperlo contra el primer barril en llamas de la derecha y, si todavía os queda resuello, dejaos caer por el hueco que aparece.

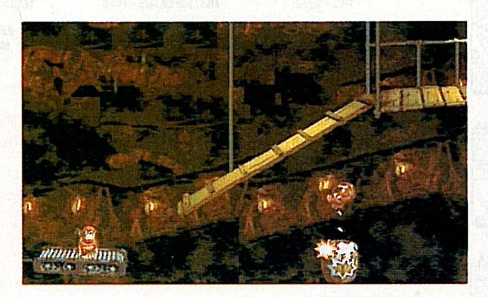
Donkey

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — Por Javier Abad

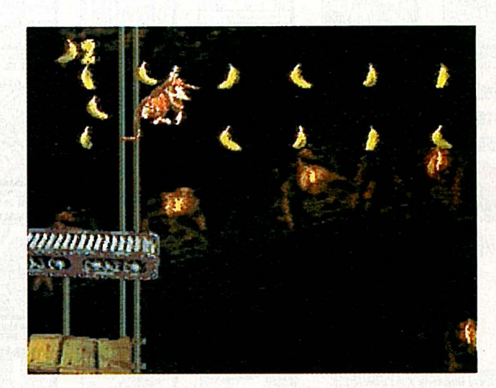
En el país de las fábricas

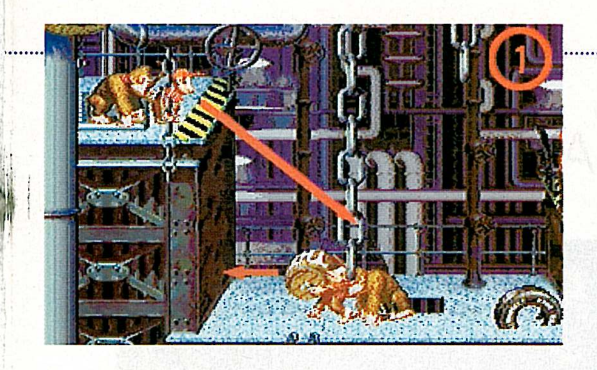
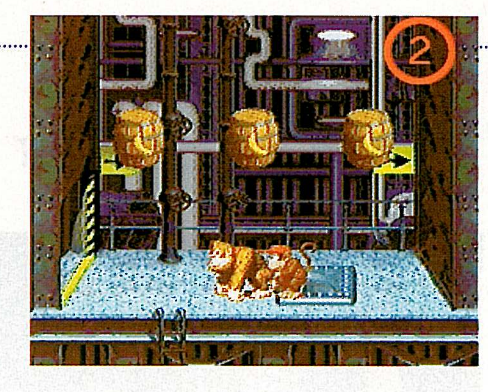
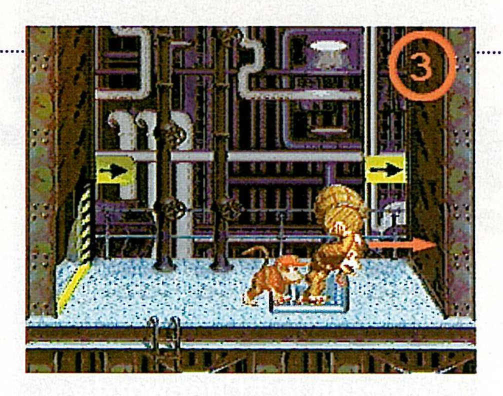
La revolución industrial ha llegado a DKC. Este mes nuestros dos amigos se adentran en un mundo lleno de humo, fábricas y paisajes desoladores.

La entrada a la primera de las tres habitaciones de este **'complicadillo' nivel** está al final del primer trayecto, sobre la plataforma móvil. Hay que dar un super salto a la derecha porque, como veis, **el barril** de entrada está justo **debajo** del **camino de tablas de madera**.

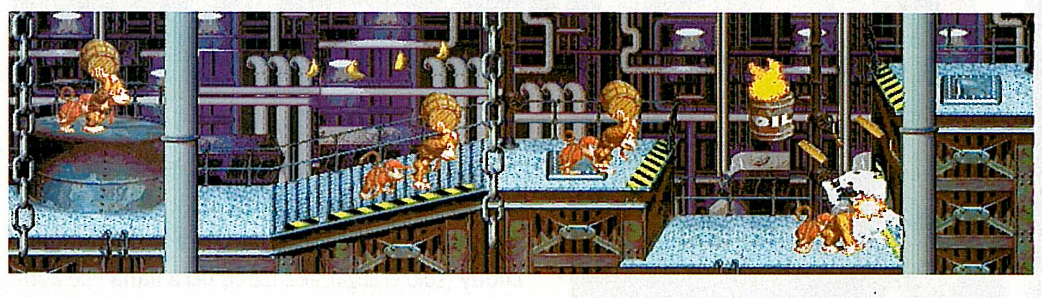
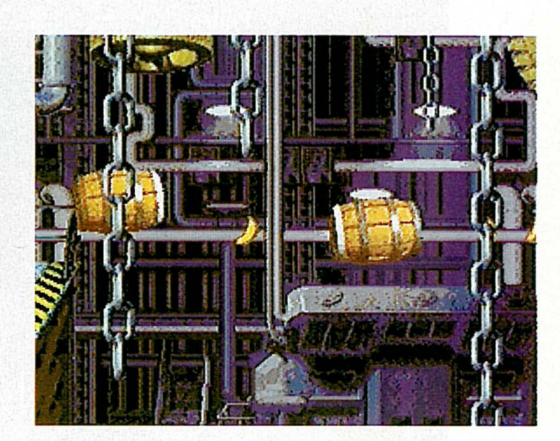


Nivel 2: Trick Track Treck



En la siguiente habitación, poco después de coger la **letra K**, tras saltar sobre un cuadro negro, sale del suelo un barril de **TNT** que hay que estallar contra la pared de la izquierda **(1)**. Se entra así en una habitación de ésas en las que hay que conseguir **tres ítems** iguales en los barriles. Si obtenéis tres plátanos, sale un barril **(2)** que deberéis romper contra la pared derecha de la sala **(3)** para entrar así ¡en otra habitación contigua en la que hay que completar la palabra **Donkey**. ¡Mucha atención!, porque **sólo** os dan **una oportunidad** en cada partida. Todo debe salir bien a la primera.

La última habitación del nivel está cantada. **Sólo** tenéis que **coger un barril** que os encontraréis un poco después de otro que salva el nivel, y **romperlo contra el punto** que os indicamos en la **imagen** para entrar en ella. Venga, no nos digáis que no la habíais descubierto por vuestra cuenta.

Kong Country





A la segunda habitación, se llega al pasar el barril que salva el nivel. Tras evitar a **una abeja (1)**, saltad a la derecha sobre una plataforma con dos enemigos **(2)**. Eliminadlos y lanzaos sobre el barril de la derecha para entrar en una habitación con **un cocodrilo** que escupe plátanos y una vida **(3)**.



Observad dónde está la entrada a la última habitación. **Manky Kong**, el gorila que **lanza barriles**, es un obstáculo bastante serio, pero no os precupéis porque **un ataque con el botón**... y le tendréis **fuera de combate** en menos que canta un 'avestruz'.

en clave Nintendo

FLINTSTONES

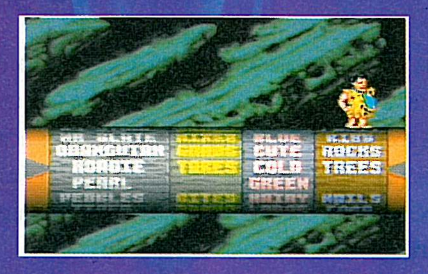
SUPER NINTENDO

Empiezan los Passwords

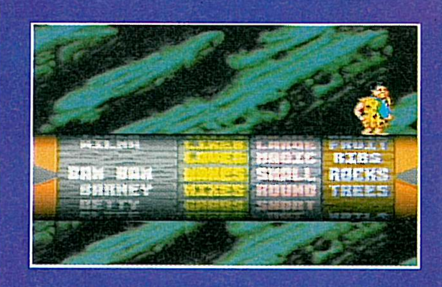
El juego que nos permite participar en las aventuras de **los prehistóricos más 'rocambolescos'** *jamás conocidos cuenta, como no, con un buen número de trucos. Aquí os ofrecemos el primero, en forma de claves., para que alucinéis todavía más con las peripecias de* **Pedro** *y su extraña familia, bueno y amigos, y trabajo, etc...*

Bam Bam Makes Smal Rocks *(Final nivel 'Jungle').*
Cliff Hides Hot Juice *(Final del nivel 'Volcano').*
Betty Picks Blue Ribs *(Final del nivel 'Bedrock').*
Orangutan Draws Hairy Fruit *(Final del nivel 'The Machine').*
Hoagie Takes Cold Trees *(Final del juego).*

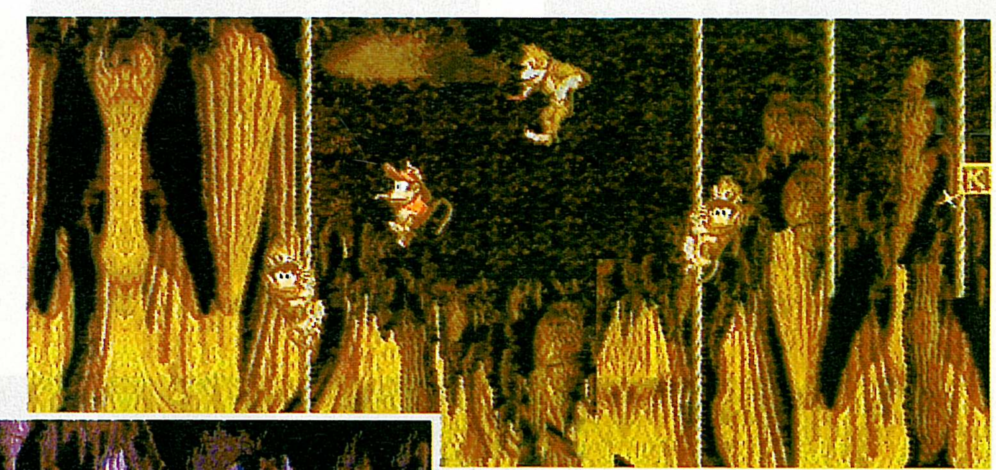


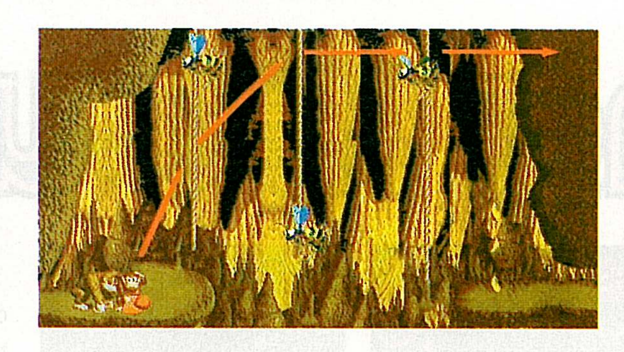






Nivel 3: Elevator Antics

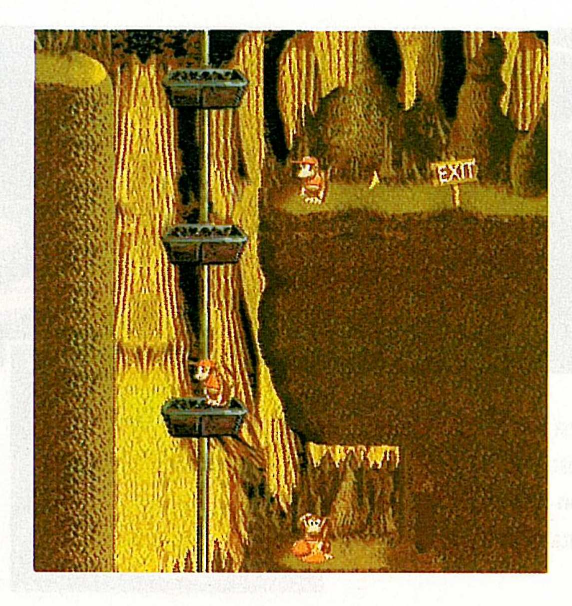


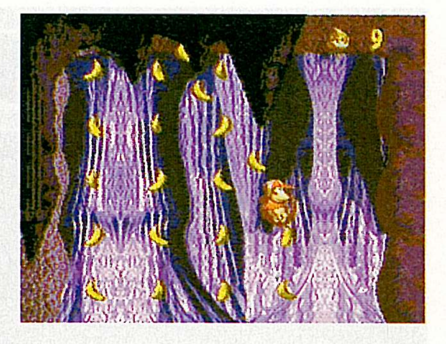


¿Os habéis fijado en **la liana** que hay **junto a la entrada del nivel**? Si os **subís** a ella y, en vez de ir a la derecha a por la **letra K**, **saltáis** a la izquierda con **Diddy** (sólo él llega), alcanzaréis **otra liana** que **conduce** a la entrada de una **habitación** en la que conseguiréis **una vida** si completáis la palabra **KONG**.



Vamos a por la segunda, que dicen en las sevillanas. Está en la zona con **lianas y varias abejas al acecho**. Se trata de **seguir el camino** que os hemos marcado con **flechas** (¡así se las ponían a Felipe II!), y todo estará listo **para entrar en la habitación con barriles y plátanos**.





Ya se ve **la salida**, pero no corráis tanto. Las prisas son muy traicioneras. Mejor aprovechad una de las **plataformas que bajan** para acceder a la **última habitación**, que está **'repletita' de plátanos**.

CONCURSO MÁGICO

Illusion of TIME

Como habrás comprobado, este mes NINTENDO ESPAÑA regala un "poster mágico" de ILLUSION OF TIME en exclusiva para los lectores de Nintendo Acción. Pero además, si descubres la imagen que se oculta en el centro del póster, podrás participar en el sorteo de los primeros

25 Cartuchos para Super Nintendo que lleguen a España

¿Que nunca has visto un estereograma?

Creemos que toda España sabe ya en qué consisten los estereogramas, pero si todavía no has logrado ver una de estas fantásticas imágenes en 3-D, te proponemos 2 métodos para conseguirlo:

Método 1

1) Pon el póster en una pared.
2) Acércate lo máximo posible, de manera que tu nariz toque el póster.
3) No mires fijamente al póster. Mantén la mirada con los ojos en paralelo, como si estuvieras mirando más allá de la pared, hacia un punto lejano.
4) Vete alejando poco a poco del cuadro, muy despacio, manteniendo siempre la mirada como en un punto más lejano que el póster. La imagen debes verla borrosa, como si estuviera sin enfocar.
5) De pronto notarás como si la imagen se moviera, entonces -sin cambiar el enfoque de tus ojos- mira la totalidad del póster y verás emerger como por arte de magia la imagen oculta, y te parecerá literalmente que "se sale" del póster.

Método 2

1) Pon el póster en una pared de tu cuarto que esté bien iluminada por una lámpara .
2) Sepárate un paso del póster. Colócate de tal manera que -con la lámpara encendida- veas tu sombra sobre el póster.
3) Fíjate en algún elemento de tu reflejo que veas con claridad: tu nariz, una oreja, la parte superior de tu cabeza... y quédate unos minutos mirando tu reflejo. No mires el póster, enfoca a tu sombra contínuamente.
4) Cuando la imagen se vuelva un poco borrosa, sigue mirando, ya estás "entrando".
5) Al cabo de unos minutos mira la totalidad del póster y verás emerger la imagen oculta.



Descubre la imagen que se oculta en el póster-estereograma que te regalamos y ¡¡alucina en 3-D!!

El sorteo de este concurso se efectuará el 19 de Mayo y los ganadores se publicarán en el número de Julio de NINTENDO ACCIÓN.

Nintendo®



Envía este cupón a: HOBBY PRESS; Nintendo Acción; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas; Madrid e indica claramente en el sobre: CONCURSO ILLUSION OF TIME.

Cupón Respuesta

Concurso Illusion of Time

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia .... C.P. ....
Teléfono ....

La imagen oculta es:

....

en clave Nintendo

BRUTAL
SUPER NINTENDO

Lucha como el Dalai Lama

En **la pantalla del título**, *haz la siguiente combinación de botones* **en el mando del primer jugador**: *X, A, B, A, izquierda, A. Entonces oirás un 'sonidillo'. Será la confirmación de que* **cuando vayas a elegir personaje**, *a la izquierda de Kung Fu Bunny,* **aparecerá el Dalai Lama**.





DEMON'S CREST
SUPER NINTENDO

Toda la vida y todos los ítems



Ahí van **los passwords más esperados** *de la última década, los únicos y verdaderos códigos que permitirán a nuestro particular 'diablillo' salir airoso de cualquier situación.*

El monstruo ya no tiene secretos para vosotros



Por Javier Abad

Ahora que los salones recreativos comienzan a conocer toda la fuerza que es capaz de desprender Killer Instinct, Nintendo Acción quiere convertirlos en el campo de entrenamiento perfecto para el título más esperado de Ultra 64.

Antes de pasar a la acción, conviene hacer una serie de puntualizaciones sobre los movimientos:

• **Breaker:** Utilizadlo para defenderos de los combos de los rivales.

• **No Mercy:** Si lográis acabar el combate con un Ultra Combo, la pantalla os pedirá a gritos que no tengáis piedad con el enemigo. Será el momento de efectuar este implacable movimiento final.

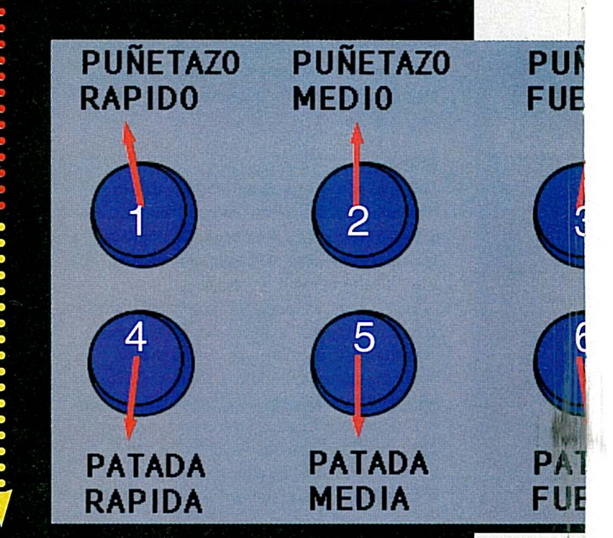
• **Humiliation:** Aunque cumplen el mismo papel que los anteriores, únicamente podréis 'humillar' a vuestro enemigo si no habéis perdido ningún asalto durante el combate.

Los secretos que Rare no reveló

• **Para jugar como Eyedol:** *Para poder controlar al enemigo final del juego, poned el cursor sobre Riptor y presionad Izquierda junto a Puñetazo Rápido, Puñetazo Medio y Patada Rápida. Cuando la pantalla de 'Versus' aparezca, presionad Derecha y Puñetazo Fuerte, Puñetazo Medio y Patada Rápida. Si todo ha salido bien, oiréis a la máquina pronunciar el nombre de Eyedol.*

• **Velocidad Turbo:** *Para hacer la acción todavía más rápida, mantened presionado Derecha en el mando de control y todos los botones superiores de ambos lados después de seleccionar un jugador hasta que el combate comience. Así que ya sabéis, esta opción está especialmente pensada para los más audaces y habilidsosos, para aquellos que tienen que hacerlo todo rápido, sin un minuto que perder.*

6 botones para 10 luchadores





Jago

Movimientos:
Fireball: I, Ab, D + Puñetazo
Flying Heel: D, Ab, AbI + Patada
Blade Whip: D, Ab, AbI + 3
Uppercut: D, Ab, D + Puñetazo
Breaker:
D, Ab, D + 2
No Mercy:
Neuter Slice:
I,D, D + 1
Car Drop:
I, I, D, D + 2
Humiliation:
D, Ab,I + 5
Ultra:
CI, D, 4

Fulgore

Movimientos:
Electric Charge: CI,
D + Patada
Uppercut: D, Ab,
D + Puñetazo
Projectile: D, Ab, I + Puñetazo
Eye Bolts: D, Ab, AbI + 6
Breaker:
D, Ab, D + 5
No Mercy:
Head Turret: I, Ab, D + 6
Death Beam: D, Ab, AbI + 3
Humiliation:
I, Ab, D + 5
Ultra:
D, Ab, D + 1

Cinder

Movimientos:
Flame Dive: D, D + Puñetazo
Fire Hand: I, I + 1
Invisibility: D, Ab, I + 3
Anti-Projectile: D, Ab, I + 1
Breaker:
D, Ab, D + 5
No Mercy:
Burning Pool: I, I, I + 2
Meltdown: I, Ab, D + 4
Humiliation:
I, I, I + 6
Ultra:
CI, D + 34

Sabre Wulf

Movimientos:
Leaping Uppercut: CI, D + 6
Flame Bat: D, Ab, I + Puñetazo
Rolling Slash: CI, D + 4
Leaping Claws: CI, D +
Patada
Breaker:
I, D + 5
No Mercy:
Claw Killer: I, I, I + 5
Screen Lap: I, I, D + 2
Humiliation:
D, D + 1
Ultra:
CI, D, 4

TJ Combo

Movimientos:
Lunge Punch: CI, D + 3
Flying Knee: CI, D + 6
Rolling Punch: CI, D + 2
Spinning Backfist: CI, D + 1
Upward Knee: CI, D + 5
Breaker:
I, D + 5
No Mercy:
Neck Breaker: I, I, D, D + 2
Splat Fatality: I, Ab, D + 6
Humiliation:
Ab, Ab, Ab + 1
Ultra:
CI, I + 3

Glacius

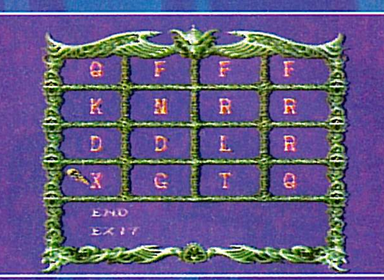
Movimientos:
Bouncing Ice Ball: I, Ab, D + Puñetazo
Shoulder Dash: CI, D + Puñetazo
Ice Pick: D, Ab, AbD + 1
Melt & Uppercut: I, Ab, D + 2 ó 3
Breaker:
I, D + 3
No Mercy:
Freezer Fatality: I, Ab, D + 2
Absorber: D, Ab, I + 5
Pool of Death: I, I, I + 6
Humiliation:
I, I, I + 5
Ultra:
CI, D + 3

Claves: D=Derecha; I=Izquierda; Ab=Abajo; Ar=Arriba; C=Carga; AbD=Abajo Derecha; AbI=Abajo Izquierda; CI= Carga Izquierda.



Ya veis, para conseguir todas las vidas y todos los ítems, lo siguiente en la pantalla de passwords:
FDQP
QRMB
FGNH
GTKL

Y para todo lo de antes, más la piedra del cielo:
QFFF
KNRR
DDLR
XGTQ



CRASH DUMMIES

Game Boy

Acceder a un nivel avanzado

Aunque parece que hay más cera de la que arde en **este truco para muñecos a toda prueba**, vamos a proponer de momento un simple password con el que podréis **acceder directamente al séptimo nivel**. Se llama 0477 y viene directamente de tierras inglesas, así que habrá que creérselo. De momento nos fiamos de ellos. Esperamos poder ofreceros más **información privilegiada** en sucesivos números para ir descubriendo poco a poco los entresijos de este juego, que como os comentábamos al principio promete bastante en cuanto a 'cheats' se refiere.

Spinal



Movimientos:
Shield Charge: D, D + Puñetazo
Super Slash: Cl, D + 2
Flaming Skull: I, Ab, D + Puñetazo
Teleport: Ab, Ab, Ab, Puñetazo o Patada (según el lado)

Breaker:
Ab, Ab, Ab + 2

No Mercy:
Grave Puller: I, I, I + 5
Shield Stab: I, I, D + 4

Humiliation:
I, Ab, D + 6

Ultra:
I, D, 2

Orchid



Movimientos:
Boomerang: I, Ab, D + Puñetazo
Leopard Morph: Cl, D + Puñetazo
Upside-down Kick: Cl, D + Patada
Spinning Blade: D, Ab, AbI + 1 ó 2

Breaker:
I, D + 6

No Mercy:
Kill that Frog: I, Ab, D, Ab, AbI, 4
Flasher: I, I, D, D + 1

Humiliation:
I, Ab, D + 3

Ultra:
Cl, D + 2

Riptor



Movimientos:
Fireball: D, Ab, I + Puñetazo
Shoulder Check: Cl, D + Puñetazo
Fire Breath: D, Ab, AbI + 3
Tail Swipe: D, Ab, AbI + Patada
Leaping Claws: Cl, D + Patada

Breaker:
I, D + 6

No Mercy:
Eat Them: I, Ab, D + 2
Acid Spit: I, I, I + 2

Ultra:
Cl, D 4

Thunder



Movimientos:
Spinning Chop: Cl, D + Puñetazo
Flying Mohawk: D, Ab, I + Puñetazo
Flaming Phoenix: I, Ab, D + Patada
Diving Hatchet (en el aire): D, Ab, I + 3

Breaker:
D, Ab, I + 2

No Mercy:
War Dance: I, Ab, D + 3
Super Chop: D, Ab, I + 6

Humiliation:
Ab, Ab, Ab + 1

Ultra:
I, D + 1

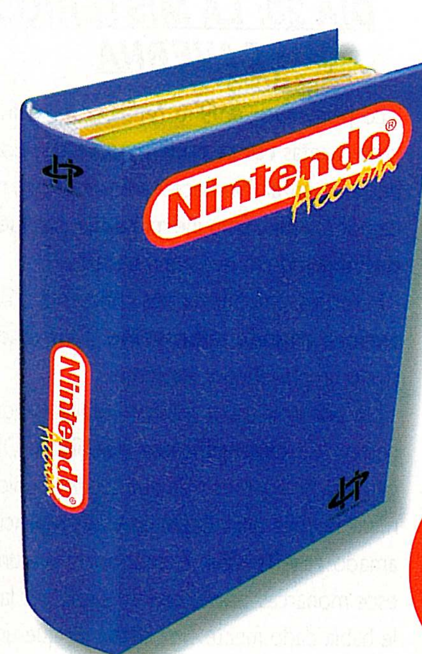
PARA TENERLO TODO,

completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).



BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.





en clave Nintendo

RISE OF THE ROBOTS
SUPER NINTENDO

Invencibilidad..., y ya está bien

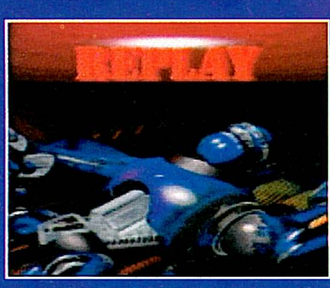
El mes pasado ofrecimos el **código** *para jugar con el supervisor, ahora hacemos lo propio con los que* **proporcionan invencibilidad y hasta posibilidad de ver el final**.

Para ser invencible, presiona abajo, B, arriba, B, abajo, izquierda, derecha, B en el mando de control uno. Y para ver el final, izquierda, B, derecha, B, abajo, izquierda, derecha, B.











DÍA 19: MATANGO

En el camino a ***Matango***, nos encontramos con **un obstáculo**. Se trataba de un **Crystal Orb** que nos bloqueaba el camino. Mi bella acompañante decidió probar los poderes que nos acababa de conferir **Sylphid**. Cogió el **Analizer** y examinó el objeto. La respuesta fue clara: era necesario utilizar **el hechizo Air Blast** para despejar el camino. Esta vez el trabajo lo tuvo que realizar el pequeño gnomo.

Una vez que pudimos continuar la aventura, no paso nada digno de destacar. Simplemente nos encontramos con cientos, qué digo yo, **miles de enemigos** a los que decidimos evitar. Un enfrentamiento con cualquiera de esas malas bestias podría ser fatal. En fin que, estando así las cosas, llegamos a **una caverna** en la que no sabíamos qué clase de misterios nos esperaban.

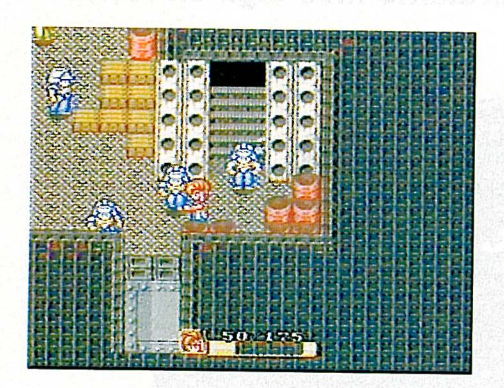
DÍA 20: LA MISTERIOSA CAVERNA

Lo primero que vimos en la caverna fueron unas cuantas **rocas puntiagudas** que nos impedían avanzar. No necesitamos hechizos ni nada por el estilo. Empuñé mi **hacha** con fuerza y **derribé** todo lo que me molestaba.

Entonces, una puerta nos condujo a un **misterioso mundo submarino**. ¡Qué emoción! ¡Todo un planeta por explorar!

Las primeras aguas estaban pobladas por una colonia de **champiñones pacíficos**. De esa manera, no tuvimos más que seguir el único camino posible para llegar ante la presencia del amado **rey Truffle**. El citado rey era uno de esos monarcas 'caprichosillos' y esta vez la cosa le había dado fuerte. Se trataba de que uno de sus súbditos decía haber visto un **maravilloso**

of Mana



dragón blanco en las cercanías del palacio, y **según una antigua leyenda, un caballero** (supuestamente yo) **montado en un dragón blanco salvaría al mundo.**

Este tipo de reyes, que no pierden la oportunidad de hacer Historia, nos encargó buscar el susodicho dragón. Pero, claro, ésta era la parte bonita de la leyenda. Lo difícil era que el dragón estaba **custodiado por una serpiente de enormes dimensiones**. Yo, la verdad es que nunca he creído en leyendas, pero estaba claro que si no lo intentaba, el rey nunca me ayudaría a recuperar mi honor. Era hora de creer.

Además, el rey, depositando toda su confianza en mi, **me entregó la Javelin's Orb** que rápidamente llevé a forjar a Watt's. El herrero, cansado del asfixiante calor de su cueva, estaba por el palacio, conversando con los cortesanos.

DÍA 21: UN ENCARGO REAL

Saliendo del castillo y avanzando hacia el norte, llegamos a **una nueva caverna**. Comenzamos a recorrer las distintas salas. A veces fue necesario utilizar el látigo para saltar algunos vacíos. En fin, que tras recorrer un montón de veces toda la caverna no encontramos a **la 'culebrilla'** de agua. Lo que sí vimos fue **un nuevo Crystal Orb**. La chica utilizó una vez más el **Analyzer** y comprobó que el único hechizo efectivo era el **Earth Slide** (uno de los hechizos del gnomo).

Una vez más, nuestro pequeño acompañante se puso el mono de trabajo y lanzó el conjuro. De pronto se oyó **un ruido de rocas**. Era como si se hubiese abierto un agujero en algún sitio. Con la esperanza de **encontrar una salida**, nos pusimos en marcha. Y efectivamente, se había caído una parte del muro y de nuevo volvíamos a estar **en el agua**. Pero..., un momento, estábamos en un recinto cerrado, era como la guarida de una... **¡¡¡serpiente!!!** Menudo ejemplar; debía tener **más de 100 metros de largo y de ancho más**. Bueno, quizá exagere, pero es que era grande. Y además cada vez que me rozaba el ofidio, me transformaba en un diminuto ser. Por fortuna tenía el **Midge Mallet** y podía solucionar el hechizo. Fueron necesarios un montón de golpes, un montón de hechizos y un montón de retiradas para acabar con él.

Al desaparecer la serpiente, se abrió **una nueva puerta** que nos condujo a una pequeña cueva donde **habitaba el dragón**. Era cierto, existía después de todo. Como era demasiado grande, decidimos regresar a contarle al rey lo que sucedía, pero el astuto 'dragoncillo', viendo que no había serpiente, decidió regresar por sí solo, de tal manera que al llegar ante el rey, el 'animalillo' ya estaba allí.

El rey estaba emocionado. Es lógico; había hecho su sueño realidad. Nos ofreció llevarnos al dragón, pero aún era demasiado pequeño. Lo mejor era que se quedase allí durante algún tiempo. Lo que si agradecimos fue que nos indicara **nuestro siguiente objetivo: buscar el Fire Palace** en el ***Desierto de Kakkara***.

DÍA 22: EL DESIERTO DE KAKKARA

Por fortuna, pocos metros después de salir de la caverna por la que accedimos al Palacio Real, nos encontramos con nuestra agencia de viajes favorita: el **Cannon Travel**. Después de pagar lo convenido a su propietario, fuimos bruscamente transportados al desierto de ***Kakkara***.

El desierto era como todos: mucho calor, mucha arena y poca agua. Ya estábamos sedientos y agotados cuando por fin **encontramos un barco**. Al principio pensamos que sería un espejismo, pero era tan real como esta historia que os cuento. Bueno, subimos al barco y resultó que **eran piratas**.

Todos **fuimos capturados** y llevados a distintas zonas. A mí me tocó la sala de máquinas. Allí conocí a **Sergo**, un simpático pirata que me ayudó a escapar, gritando "fuego" a voz en grito. Aprovechando la huida de los guardias, puse pies en polvorosa y me dediqué a **buscar a mis acompañantes.**

Al gnomo me lo encontré en la despensa. Los guardias estaban encantados de que me lo llevara ya que se había zampado todas las provisiones del barco.

Después, y gracias a la astucia de mi pequeño amigo, **encontramos a la chica**. Lo único malo es que después de mi hazaña, volvimos a ser capturados y esta vez fuimos llevados ante la presencia de **Geshtar**, un viejo conocido.

Geshtar nos lanzó al desierto y nos atacó desde su motonave, vestido a la manera de un caballero medieval. A decir verdad, no fue un enemigo demasiado difícil, aunque tuvo, como todo, su complicación. Al eliminarle conseguimos la ansiada **Whip's Orb**.





en clave Nintendo

SUPER PUNCH OUT

SUPER NINTENDO

Test de sonidos

*Una curiosidad muy sana del cartucho más peleón de **Nintendo**. Coge el mando del segundo jugador y presiona y mantén SELECT. Entonces, haz lo mismo con los botones L y R (pulsa y mantén), y luego suelta SELECT. Accederás a un **increíble menú de melodías y otros FX**.*



CLAYFIGHTER 2

SUPER NINTENDO

Si quieres jugar con los jefes

*Nada mejor que poner en práctica estos espectaculares trucos. Verás; para jugar con ICE, mantén pulsado el botón B y luego presiona arriba, L, L, L, derecha en la pantalla del título. ¿Que prefieres a **Spike**? Pues nada, mantén la R y haz X, B, B, A, Y, izquierda, A en el mismo sitio de antes. Y por si acaso te convencen más las artes de **Thuner**, mantienes arriba-izquierda en el pad y luego haces Y, B, X, B, B, X, A. Oirás un soniquete la mar de lindo. Más cosas de este 'juegazo'. Un buen amigo nos ha soplado estos códigos para **luchar con nuevos personajes**. En la pantalla donde se eligen los jugadores, haz la siguiente maniobra:*

*A **Jack**, el pulpo, le conseguirás con sólo presionar y mantener pulsado arriba y luego X, A, R, R, Y, A.*

*El **Dr. Peelgood** aparece en pantalla presionando y manteniendo izquierda para luego hacer B, Y, Y, A, Y.*

*Y una última historia. **Velocidad a tope**. Juega en modo torneo y cuando la computadora se enfrente a su ídem, resetea la consola. Enciende de nuevo la máquina y ve a las opciones. La velocidad está al máximo, al diez vamos.*

Ánimo, que sólo quedan tres

Poco a poco lo está consiguiendo. Ha logrado acceder a la séptima planta. Esperemos que no se haya desgastado demasiado y el próximo mes siga en forma.

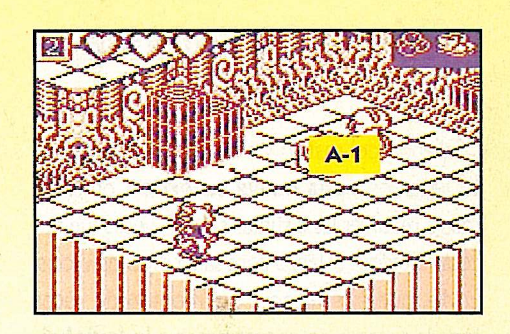
Por Javier Castellote

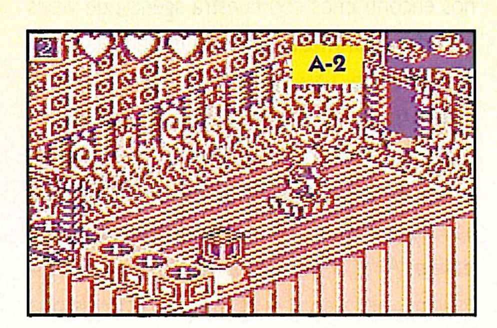


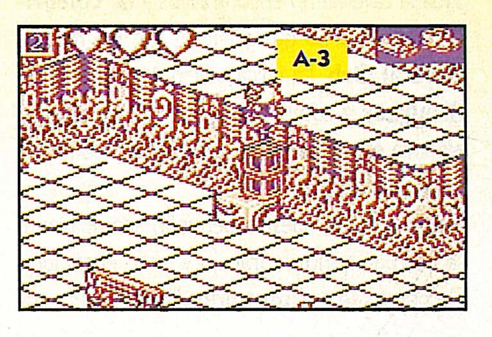
Piso 6 Piso 6 Piso 6

PUERTA A: Nada más entrar en esta puerta, accederás a **A-1** donde lo que debes hacer es empujar el bloque que hay en el suelo **contra el personaje** que está paseando por la habitación para que él lo arrastre hasta los bloques de la izquierda y poder subir, de este modo, a la plataforma de arriba. Continúa pasando habitaciones **con ayuda de las bombas** hasta llegar a un cuarto con **dos puertas**.

Toma la de la derecha y camina sin prisas pues ningún enemigo te incordiará. Cambia las bombas por **la cartera**, y en **A-2** coloca la caja sobre el artefacto redondo para que mantenga a la plataforma en continuo movimiento y puedas pasar. Ya en **A-3**, debes saltar sobre el objeto de la derecha hasta que caiga de arriba **un bloque**. Bájate cuando el bloque esté pegado a la pared y coloca sobre él las dos cajas para subir a la plataforma superior y acabar esta puerta.



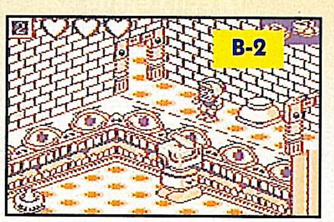






PUERTA B: Introdúcete por la puerta de la izquierda y captura **el huevo protector**. Ahora vuelve a la derecha y utiliza el huevo para atravesar **el suelo electrificad**o sin sufrir daño alguno. Seguramente el primer 'problemilla' lo encontrarás con **el bicho** que guarda la habitación **B-1**. Tranquilo, avanza muy pegadito a la pared y no se lanzará sobre ti. Más adelante encontrarás **el libro** con el amplísimo **mapa** de esta puerta. Captúralo cuidándote mucho de no caer a la planta de abajo.





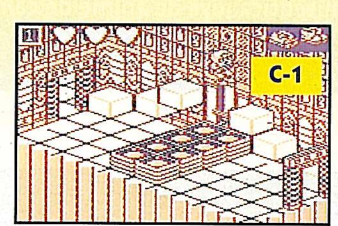
Hazte con **la espada** en **B-2** colocando el robot bajo la plataforma en la que ésta descansa y, luego, salta sobre el bloque cilíndrico que hay junto a la puerta. Ya sólo tendrás que dirigir **el robot** hacia donde te encuentras y recoger **el arma**.

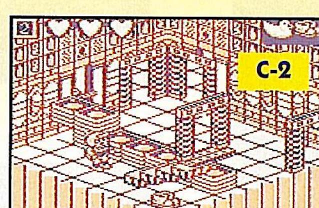
El siguiente paso es una habitación con **tres puertas y un corazón en el medio**. Si quieres un buen consejo, toma la de la izquierda ya que por las demás sólo encontrarás problemas.

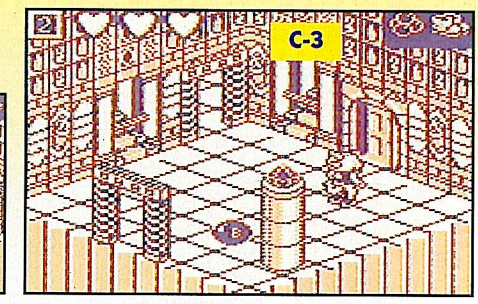
B-3 es la última habitación, y allí sólo debes empujar **la caja** sobre **el 'animalejo' blanco** y luego subirte a ella. Desde ahí, alcanzar **la pócima final** y arrojarla contra el suelo será pan comido.

PUERTA C: Al llegar a la habitación con **tres puertas**, entra primero por la de la **derecha**, coge **el muelle** y sal. Luego pasa por la puerta del medio y al toparte con una habitación con **dos nuevas puertas**, toma la de la **derecha**. Atraviesa **C-1** por los bloques que hacen de puente.

Al llegar a **C-2**, en la que se encuentra **la escalera**, entra por la puerta de la izquierda y hazte con **el pato**. Vuelve de nuevo a **C-2** y sube por la escalera, ya que ella te conducirá hasta las valiosísimas **bombas**. Desciende de la plataforma, entra por la puerta del medio y habrás encontrado la habitación final, **C-3**. Allí, **coloca una bomba** para destrozar los bloques **y fin** del piso.

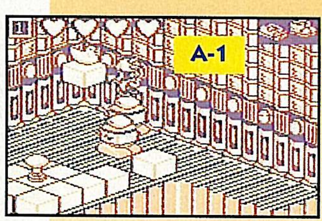


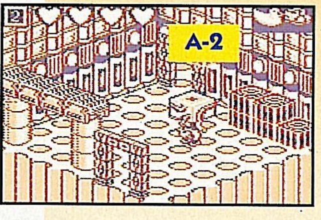


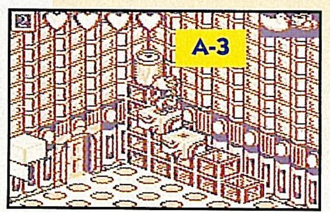


Piso 7 Piso 7 Piso 7

PUERTA A: En **A-1** coloca los **robots** de tal modo que puedas **saltar sobre sus cabezas** y alcanzar así **el pato** que se encuentra aislado en su plataforma. Tres habitaciones más adelante, se encuentra **A-2**.



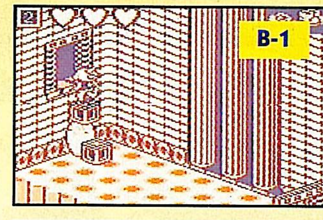


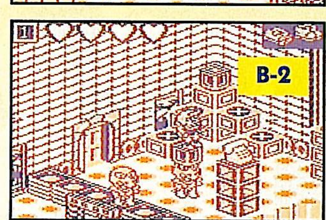


En ella recoge **el bloque** que cae al suelo sobre la cabeza y llévalo **hasta la plataforma de la derecha** para poder alcanzar **la estrella** que se encuentra 'solita y desamparada'.

Ya por último, en **A-3** recoge los **dos bloques** sobre la cabeza **y sitúalos como** muestra **la imagen** en la escalera. Así concluye esta primera puerta.

PUERTA B: Las primeras habitaciones son más bien 'sencillitas' hasta que llegamos a **B-1**, donde debemos colocar uno de los bloques **sobre el huevo** para escapar por la ventana. **El resto** de estancias son **muy similares** a ésta, así que ve adquiriendo práctica en estas lides.



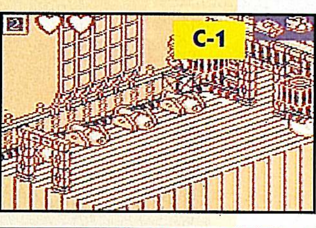


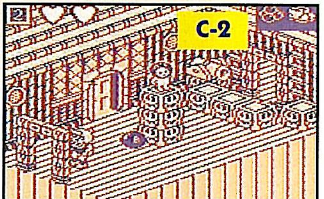
Por fin llegamos a un cuarto que tiene **dos puertas más**. Las opciones son que **en la de la izquierda**, encontrarás **dinero** y la de **la derecha** conduce hacia **el final en B-2**.

Resolver **esta habitación tampoco** resulta **difícil** ya que basta con **colocar un bloque** sobre **uno de los bichos** que hay en el interior de los huevos, **subirte a él y coger el teléfono final**.

PUERTA C: Los pequeños **huevos amarillos son bombas** que al explotar rompen los muros de las habitaciones. Ellos te abrirán el paso, pero ten cuidado porque si estás demasiado cerca en el momento de la explosión **perderás un corazón**.

En la habitación de los cañones, entra por la puerta de la derecha y **toma el pato y el corazón**. Sigue adelante, cambia el pato por la cartera y **hazte con el muelle**, situando el bloque sobre el cañón (**C-1**). Al llegar al final, gira a la izquierda y consigues dos vidas más. Regresa, toma las bombas y coloca una en **C-2** junto a los bloques para poder **rescatar al pasajero** que cierra el piso.





MANGA manía

Sección coordinada por Alex Samaranch

En vías de evolución. El manga en España está cada vez más revolucionado, cada vez más a la última. Vídeos, anime, cómics, series de televisión. La fiebre manga se sube por las paredes del termómetro y como esto siga así uno ya no sabe hasta dónde se puede llegar. Por lo pronto, disfrutemos de la avalancha.

EL NOTICIÓN

Pioneer y Cartoonia, se consuma la unión más letal

Pioneer es una de las compañías de anime americanas que tiene fama de ofrecer los mejores productos. Su presentación en España ha levantado una gran expectación, y sus dos primeros lanzamientos, que desde ya están en la calle de la mano de Cartoonia, son anime de indudable calidad e interés. Por un lado tenemos **Tenchi Muyo**, la historia del joven Tenchi, un demonio que lleva mil años encerrado pero que también es una chica preciosa y un montón de alienígenas descabellados, y de preciosidades galácticas. Tenchi Muyo ha tenido gran éxito en Japón y USA, y esperamos que también lo tenga en España.





Por su parte, **Moldiver** también es una cinta decididamente humorística, y va sobre un par de hermanos que poseen un traje de súper héroe capaz de toda clase de hazañas... pero que no siempre están dispuestos a usar en beneficio de la humanidad.

EL VIDEO

Un anime de excepción para un mes cargado de cine

Nada menos que **nueve novedades** de anime nos va a traer el mes de mayo. Por un lado, la compañía **Cartoonia** presentará **Love City**, una cinta de corte erótico y dos cintas de **Green Legend Ran**, una historia ecologista en la que la Tierra ha sido completamente destruida y la supervivencia de la humanidad depende de la intervención de unos benévolos y poderosos extraterrestres. También aparecerán la cuarta parte de **Urotsukidoji III** y quizás, **Kishin Heidan**, una interesante historia de realidades alternativas en las que un grupo especial de luchadores se enfrentan a los nazis armados con poderosos robots.

Por su parte, **Manga Video** presenta dos novedades de primera fila: **Patlabor**, que tuvo un gran éxito tanto en Japón como en Estados Unidos, y la espléndida **Record of Lodoss War**, una historia de corte fantástico en la que unos aventureros de diferentes razas deben enfrentarse a numerosos peligros para salvar la isla de Lodoss de las garras de una diosa del mal. Si a estos jugosos films añadimos la aparición en Abril de las OVAS de **Oh My Goddess** y de **Lupin III**, tenemos una **auténtica joya de anime de calidad** para disfrutar este mes.

ACTUALIDAD

'Promise' y el shojo manga

En Japón **hay un manga para cada clase de público**. Los editores dividen a los lectores en **cuatro categorías** y diseñan sus diferentes revistas para satisfacer sus gustos. Estas divisiones son: **hombres adultos, mujeres adultas, chicos y chicas**. Y una de las cosas que sorprenden más a los occidentales es esta rara división del manga en **"cómic para chicos" (shonen manga) y "cómic para chicas" (shojo manga)**. Resulta curioso, porque: ¿cuál es la diferencia si un manga se publica en **Nakayoshi**, que es una revista **shojo**, o en el famoso **Shonen Jump** que, como su título indica, es para **chicos**? La cosa se complica cuando a uno le explican que en realidad hay muy pocas: hay aventura, acción y mangakas famosos en las dos. Las series también son similares: en el Shonen Jump podríais leer Bastard! o Dragon Ball, y en el Nakayoshi Sailor Moon o Magic Knight Rayearth, todas ellas series de calidad. La diferencia gráfica también es mínima. Y ni siquiera se pude decir que una revista en concreto sólo la lean chicos o chicas. Desde luego, nadie se extrañaría si un chico leyera el Nakayoshi y una chica el Shonen Jump; en el Japón, como en todas partes, uno lee lo que le apetece.



Para concretar, la **diferencia fundamental entre el shojo y el shonen** es que, hasta ahora, a España y a otros países euro-

EL JUEGO

Enix pisa fuerte

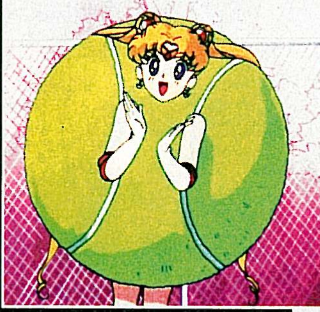
Nekketsu Tairiku, o **Burning Heroes**, es el nombre de lo más nuevo de Enix, un RPG de última generación cuya trama habla de las conflictivas relaciones entre dos reinos de fantasía: Astralia, el continente flotante, y el paradisíaco mundo que existe debajo suyo.

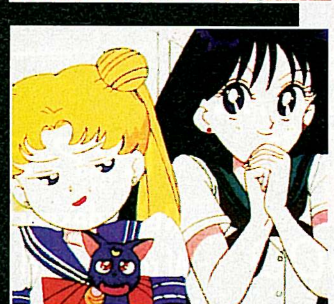
En el centro de la lucha entre los habitantes de ambos reinos se encuentran ocho personajes de entre los cuales surge el protagonista al comienzo de la partida. Sin embargo, los otros siete caracteres no quedan al margen, pues también se puede elegir a los compañeros que seguirán al personaje principal durante la aventura.

El juego ya está disponible en Japón, ahora sólo falta que alguna distribuidora se decida a traerlo hasta aquí. Vamos a ver como funciona Illusion of Time, en el que tenemos depositadas un buen número de esperanzas y luego hablamos. Por lo pronto, a disfrutar con el RPG de new wave. Hala.

peos siempre ha llegado shonen manga, de la mano de revistas como el Shonen Jump de la editorial Shueisha o el **Morning** de la Kodonsho. Pero sólo hasta ahora.

En estos últimos meses estamos viendo como el **shojo manga** empieza a hacer su aparición en Europa. En Francia, lo primero que se ha publicado ha sido el **Sailor Mon, de Naoko Tokeuchi.** Ya sabéis, las chicas alocadas, divertidas, con vistosos uniformes y mucho humor venden mucho. En España, en cambio, el primer shojo publicado ha sido **Promise, de Keiko Nishi**, un manga muy diferente, visualmente atractivo, muy realista, con historias interesantes pero, desde luego, bastante más serio. Las dos son apuestas interesantes, y sólo queda ver si pasa de ser un caso único y el shojo manga aparece en nuestros quioscos con la misma abundancia que el shonen. Ya os lo contaremos.





COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

• **Sailor Moon S**, la tercera parte de la popular serie Sailor Moon de la que hemos podido ver en España las dos primeras entregas, acaba de finalizar en Japón... pero por poco tiempo. A esta versión le ha seguido inmediatamente **Sailor Moon SS**, en la que de momento sólo aparecen las Guerreras originales y la pequeña **Chibi Usa**. Otra serie de atractivas guerreras, **Magic Knight Rayearth**, también ha estrenado este mes segunda parte.

• Todos recordamos **Mazinger Z**, la segunda serie de anime que pudimos ver en nuestro país hace unos cuantos años. Bueno, pues resulta que su creador, **Go Nagai**, ha sacado al mítico robot del baúl de los recuerdos y el año que viene le hará protagonizar una serie de OVAS que, de tener éxito, podrían devolverle a las pantallas de televisión. Pero, de momento, Go Nagai se mantiene ocupado con la continuación de la OVA de **Devilman** que ha sido recientemente editada en España.

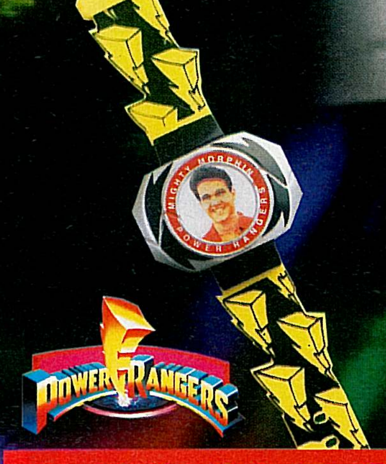
• De **City Hunter** hemos conocido ya el manga (editado por Norma), la serie de televisión que emitió Tele 5 y la edición en video de la misma que ha realizado Cartoonia. En el país vecino, Francia, ya pueden disponer de otra versión de las aventuras del popular detective Ryo Saeba: la película de acción real que realizó una productora allá por 1991. El papel de Saeba es interpretado por el popular actor **Jackie Chan**, que según los entendidos, es la encarnación definitiva de este popular héroe.

• Parece a veces que antes de Dragon Ball la animación japonesa no existía para las audiencias occidentales. Pero, en realidad, antes del fenómeno manga existió otro fenómeno: **el fenómeno Akira**. Akira fue la primera película de anime estrenada en España, y Akira fue el primer manga publicado en nuestro país. Pero este interesante trabajo de **Katsuhiro Otomo** nunca se terminó de publicar, y muchos lectores se quedaron sin saber el destino final de Kaneda y Tetsu. Hasta ahora, claro: **el 22 de abril esta serie tendrá por fin continuación y Ediciones B publicará el esperado número 34**.

• **Kishin Doji Zenki**, el manga de **Yoshihiro Kuroiwa**, lleno de demonios, hechiceros, magia y acción, es ahora una serie de televisión que se emite en Tokio TV. Siguiendo la moda de la hechicería, Zenki es la historia de la joven Chiaki, descendiente de una familia de hechiceros, que libera accidentalmente al poderoso demonio Zenki, que había sido encerrado mil años antes por un antepasado suyo. La vida de Chiaki será desde ahora algo menos tranquila.

• Por desgracia, todas las cosas buenas tienen un fin. En esta ocasión le ha tocado a **Nausicaä del Valle del Viento**, la obra maestra en **manga de Hayao Miyazaki. En el séptimo volumen**, publicado a principios del año por la editorial **Tokuma Shoten**, **Miyazaki** desvela los secretos del bosque y de los soldados-dios y da por concluida una de las sagas de mayor calidad de la última década. Lo dicho, que todo en esta vida tiene su final. Y éste parece que es además espectacular.

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



AGOTADO

Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



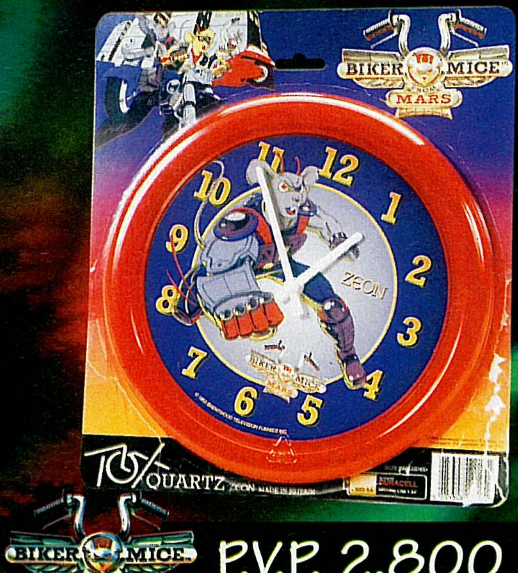
P.V.P. 3.400

Reloj despertador



P.V.P. 2.800

Reloj de pared



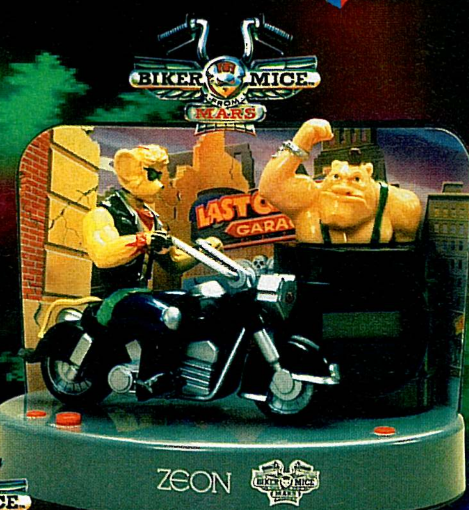
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante. Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. (Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

NA

- ❏ Reloj Despertador Power Rangers..............P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Power Rangers ....................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Moto Ratón.........................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón ....P.V.P. 4.500 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.....P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.............P.V.P. 2.100 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Lion King ...........................P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Lion King ..................................P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE..APELLIDOS..

DOMICILIO..LOCALIDAD..........................PROVINCIA..........................

CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)..TELÉFONO..

Forma de Pago:

- ❏ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❏ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº __________
- ❏ Contra reembolso
- ❏ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

LA PENÚLTIMA PÁGINA

Año II
Número 1
Mayo 1995

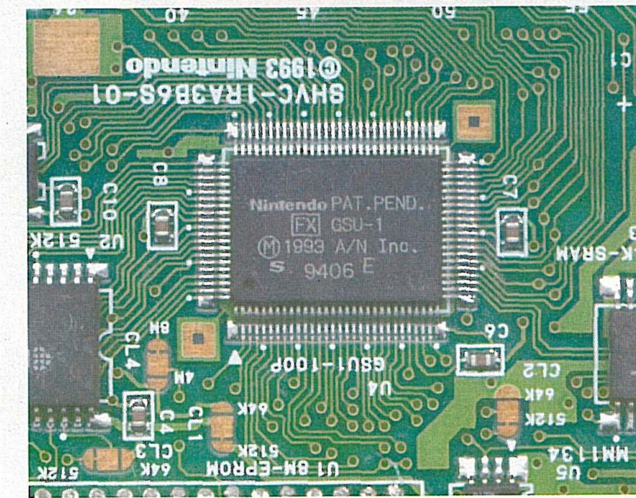
Es demasiado caro, afirman las grandes compañías

¿Estamos ante el ocaso del FX?

*A la redacción de **La 'nueva' Penúltima Página** han llegado rumores que especulan con un incierto futuro para el renombrado chip FX de segunda generación. El dinero, en forma de aumento en los costes de producción para todos aquellos cartuchos con FX, puede ser el responsable de que tantos y tantos títulos prometidos jamás vean la luz.*



Cuando sus amplias posibilidades están todavía por ver, el **futuro del chip FX2** parece estar en peligro. Y las razones no parecer estar ligadas a problemas de índole técnica, como cabría esperar, sino más bien a aspectos monetarios mucho más terrenales. Fuentes bien informadas nos han sugerido que el alto precio que exige la utilización del chip a la hora de programar los juegos, y sobre todo de producirlos, puede 'obligar' a las compañías a dejar de trabajar con él, lo cual pone un interrogante sobre los títulos cuya aparición con FX2 en su interior estaba ya anunciada. De momento, parece asegurada la salida de el esperado **Starwing 2** y de la adaptación del celebrado **Comanche** de PC, mientras que lo de **FX Fighter** para Septiembre se presenta más negro. Olvidémonos pues de **Powerslide** e incluso de aquel cartucho de nombre **Transformers** que prometió Takara en su momento, porque no está nada claro que ni siquiera Nintendo vaya a potenciar su utilización. Más noticias en próximos números.



Arranca "Mortal Kombat, the live tour"

La popularidad de Mortal Kombat en Estados Unidos ha llegado hasta el extremo de organizar una **gira a lo grande por todo el país** en la que expertos en artes marciales, actores que participaron en la película y otros que lo hicieron en la programación de los videojuegos representarán combates cuyo desenlace será decidido por el propio público asistente. El montaje, que ha sido promovido por **Larry Kasanoff**, productor de la película, incluirá también números de magia y hasta la posibilidad de **jugar a Mortal Kombat III** en una pantalla gigante. El 'live tour' visitará **200 ciudades de EEUU** para salir después a Canadá, México, Europa y Japón.

Acclaim y Sunsoft se lo montan. Juegos como Bugs Bunny Rabbit Rampage o The Death and Return of Superman nos llegarían hoy en día vía Acclaim en virtud del acuerdo al que acaba de llegar con Sunsoft. Gracias a él, Acclaim se encargará a partir de ahora de la distribución de todos los juegos de la compañía japonesa que estén basados en los personajes de la Warner o D.C. Comics.

¿Adiós a la NES yankee? Nuestro corresponsal en Estados Unidos acaba de notificarnos que Nintendo América ha dejado de apoyar oficialmente a la consola NES de 8 bits. Aunque esto no quiere decir que la veterana máquina vaya a dejar de fabricarse en ese país, La Penúltima Página entiende que la aventura de un soporte que ha vendido 34 millones de unidades hasta el momento está a punto de llegar a su fin, siempre en Estados Unidos.

Se retrasa el Virtual Boy. Nintendo Japón ha confirmado el retraso en la aparición de Virtual Boy hasta el mes de Julio (fue anunciada para abril). La 'Gran N' achaca el retraso a la lentitud en el desarrollo del software de su "máquina de crear tridimensionalidad". Por otra parte, Nintendo Japón ha anunciado una bajada de precio esta máquina virtual

Se emitirá semanalmente en Estados Unidos

Darkstalkers ya tiene serie de dibujos

El **éxito de los dibujos animados** de Mega Man en Norteamérica (número uno de audiencia), parece haber animado a Capcom a lanzarse a la **adaptación televisiva** de su arcade Darkstalkers en colaboración con **Graz Entertainment**. Los luchadores que protagonizan los combates de la recreativa darán ahora el salto a las pantallas junto a **Bobby Bridges**, un chaval que se hace amigo suyo, en unos capítulos que mezclarán **aventura, comedia y terror**.



Cine y videojuegos, de nuevo de la mano

'Congo' llegará a las pantallas de la Super



'Congo' es el título del último bestseller de **Michael Crichton**, el conocido autor de 'Jurassic Park', que va a ser también llevado al cine y, cómo no, al videojuego. 'Congo' es una producción **Universal Pictures** que ha sido dirigida por **Frank Marshall** y de cuyo guión se ha encargado Kathleen Kennedy (ambos ex-colaboradores de Steven Spielberg). La historia se desarrolla en Africa y mezcla aventura, suspense y mucha acción. Está previsto que se **estrene a finales de año**, fecha en la que también estará preparada la correspondiente versión para Super Nintendo que, según parece, llegará de la mano de CIC Video. El cartucho presentará **gráficos renderizados y perspectiva en primera persona** similar a la del conocido Doom. Ya hay, pues, nuevo bombazo cinéfilo que añadir a la jugosa lista de cinejuegos que nos vienen.

A Capcom no le salen las cuentas. La compañía japonesa parece tener problemas económicos últimamente a juzgar por las cifras que hablan de una reducción del 97% de sus beneficios después de impuestos. La subida del presupuesto de la película Street Fighter parece estar entre las causas de un problema que pretende solucionarse por la vía de la conversión de arcades exitosos como Darkstalkers o X-Men. Nada, que pronto en PS-X y Ultra 64.

Ultra 64 sigue de 'caza'

Virgin y Angel Studios se incorporan al Dream Team

El **'Dream Team' de Ultra 64** sigue aumentando mes a mes. Esta vez ha sido Virgin la última en incorporarse a este grupo de élite de la programación en el que ya figuraban nombres importantes. Según se ha anunciado, la compañía inglesa tiene previsto trabajar en un **arcade que verá la luz en Estados Unidos durante las próximas navidades**. En este mismo sentido, 'Nintendo of America' ha llegado a un acuerdo de colaboración con la compañía Angel Studios, cuyo trabajo puede apreciarse en las secuencias de realidad virtual de la película 'El Cortador de Césped' y en la animación del video de Peter Gabriel 'Kiss that Frog'. Evidentemente, Ultra 64 está también en el horizonte de un pacto que garantiza 3-D, VR y muchas más excelencias.

Se les acusa de subir los precios artificialmente

¿Juegan limpio los grandes del software?

El último número de la revista británica 'Super Play' se hace eco de una resolución de la Comisión de Monopolios y Fusiones, un órgano del gobierno británico, que no deja en muy buen lugar a Nintendo y Sega Europa.

Según la citada Comisión, cuya labor pasa por vigilar los casos de competencia desleal en el Reino Unido, los **gigantes del videojuego** han venido llevando a cabo en UK una política bastante pícara. Ésta consistía en no obtener apenas beneficio en la venta de las consolas para así hacerse con un mercado de consumidores al que, acto seguido, imponían unos precios artificialmente inflados en los cartuchos.

Como resultado del informe, a Nintendo se le podría obligar a bajar los precios de sus cartuchos. Aunque, desde el principio, Nintendo UK haya negado cualquier subida artificial en los precios de sus juegos.



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
Centros Mail en España
MADRID
MADRID
Móstoles MADRID
Coslada MADRID
Torrejón MADRID
Palma de Mallorca
MURCIA
PAMPLONA
SALAMANCA
SEVILLA
Sta Cruz de TENERIFE
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
Alcalá de Henares
Alcobendas
BARCELONA
LAS PALMAS
GRANADA
LA CORUÑA
NUEVO CENTRO
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 171819
TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49
NOVEDADES SUPER NINTENDO
DESCUENTO 500 Ptas.
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FROM MARS - 11800
CLAYFIGHTER 2 - 12990
DEMON'S CREST - 11990
DONKEY KONG COUNTRY - 11990
DRAGONBALL Z 3 - 12900
EARTH WORM JIM - 12990
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FIFA SOCCER - 11990
INDIANA JONES - 12990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
KICK OFF 3 - 12990
KIDKLOWN IN CRAZY CHASE - CONS
LORDS OF THE RING - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MORTAL KOMBAT II - 11990
NBA 95 - 12990
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGEMASTER - 11990
RAINBOW BELL - 9890
REY LEON - 12990
RISE OF THE ROBOTS - 8990
ROBOCOP VS TERMIN. - 11990
SAILOR MOON - 11990
SAMURAI SHOWDOWN - 12990
SEA QUEST - 11990
SECRET OF MANA - 11990
SMASH TENNIS - 10990
STREET RACER - 11990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER METROID - 10990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER PUNCH OUT - 9990
SUPER RETURN OF JEDI - 12990
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
TRUE LIES - 11990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
UNI RALLY - 9490
X-MEN - 11990
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHIKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ANOTHER WORLD - 3995
BATMAN & ROBIN - 6990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
CLAYMATES - 5490
DESERT FIGHTER - 4990
DOUBLE DRAGON V - 3990
DRACULA - 2990
F-ZERO - 3995
G. FOREMAN - 5490
GODS - 5490
HULK - 4990
JAMES BOND JR. - 2990
JOHN MADDEN 93 - 2990
JURASSIC PARK - 4990
JURASSIC PARK 2 - 6990
LOST VIKINGS - 3995
MECH WARRIOR - 4990
MICKEY MANIA - 6990
MORTAL COMBAT - 5490
PITFALL - 6990
PLOK - 3995
ROBOCOP 3 - 5490
R-TYPE III - 4990
STAR WARS - 3995
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
STARWING - 4995
STREET FIGHTER 2 - 3995
STREET FIGHTER 2 TURBO - 4995
SUPER BOMBERMAN - 5990
S. EMPIRE STRIKE BACK - 5990
SUPER GHOUL'N GHOSTS - 3995
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MARIO WORLD - 3995
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SUPER SWIV - 2990
SYVALION - 5490
TIME TRAX - 3990
TINY TOONS - 5490
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
TURN & BURN - 5990
VIRTUAL SOCCER - 4990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 4990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOOL - 3990
DESCUENTO 300 Ptas.
ALADDIN - 5990
BATMAN (Animated Series) - 5490
BATLETOADS & D. DRAGON - 5490
DESERT STRIKE - 5990
DONKEY KONG - 5990
DUCK TALES 2 - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA - 5990
FIFA SOCCER - 6990
FLINTSTONES - 4290
INDY - 5990
JIMMY CONNOR'S - 5490
KIRBY'S PINBALL LAND - 5490
LOS PITUFOS - 5490
MEGAMAN III - 4490
METROID II - 4490
MICROMACHINES - 6490
MORTAL KOMBAT II - 5990
NBA JAM - 6490
POP & TWINBEE - 5490
PAGEMASTER - 5490
REY LEON - 6490
SEA QUEST - 5990
SOCCER - 5490
STARGATE - 5990
S. MARIO LAND 3 - 5990
SUPER SPACE INVADERS - 4990
TETRIS 2 - 5990
TINY TOONS II - 5490
TRUE LIES - 5990
TURTLES III - 5490
WARIO BLAST - 5490
ZELDA - 5990
OFERTAS GAME BOY
ALIEN 3 P.V.P. - 2495
PROBOTECTOR 2 P.V.P. - 2990
SUPER MARIOLAND II P.V.P. - 2495
ADV. OF STAR SAVER 1995
BATTLETOADS 2 1995
BOULDER DASH 1495
CHOPLIFTER III 2490
COOL SPOT 2490
COOL WORLD 2490
DARKWING DUCK 1995
DR. MARIO 1995
IMPERIO CONTRAATACA 1995
KUNG FU MASTER 1495
LEMMINGS 1995
LEMMINGS 2 2990
MARIO & YOSHI 1995
MC DONALD LAND 1995
MICKEY'S DANG CHASE 1995
MOTOCROSS MANIACS 1990
MUHAMMAD A.BOXING 2490
NAVY SEALS 2990
NEW CHESS MASTER 1990
PARASOL STARS 2990
PIMBALL REV.GATOR 1495
PRINCE VALIANT 2990
SPANKY'S QUEST 1995
STAR TREK: NEXT GEN 2490
STAR WARS 2495
SUPER JAMES POND 2490
SUPER MARIOLAND 2495
TERMINATOR 2 1995
TETRIS 3990
THE SPIRIT OF F1 1990
TIP OFF 1995
TOP RANKING TENNIS 2495
PERIFERICOS SN
ADAPTADOR 6 JUGADORES P.V.P. - 3490
SN PRO PAD P.V.P. - 2490
CONTROL PAD SIN CABLE INFRARED P.V.P. - 3990
SN PROGRAM STICK P.V.P. - 5990
PERIFERICOS GB
ADAPTADOR CORRIENTE P.V.P. - 1295
BATERIA RECARGABLE P.V.P. - 3900
HANDY TRAY P.V.P. - 995
LUZ Y LUPA P.V.P. - 2595
CONSOLAS
CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS 14.990
CONSOLA SUPER GAMEBOY 9.990
CONSOLA GAMEBOY 6.990
GAMEBOY + ZELDA 9.990
GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIOLAND 2 12.990
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES
¿Ya la tienes? Regálala ...o regálatela
9.990
AMARILLA • BLANCA • NEGRA • ROJA • VERDE • TRANSPARENTE
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO 500
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300
GASTOS ENVIO
TOTAL